

El Corte Inglés
Nº 108 Julio-Agosto 2013
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las consolas
Epic Mickey
El retorno de dos héroes
El éxito de Disney vuelve, esta vez para pintar con su magia a PS Vita
The Last of Us
¿El mejor título del año?
El juego de Naughty Dog roza la obra maestra con guión y acción de película
Reportaje E3
Fiesta del videojuego
Xbox One y PS4 grandes protagonistas en la Feria más importante del año
Especial 3DS
Catálogo de lujo
Disfrútalo este verano
Pikmin 3 | Splinter Cell Blacklist | Masacre | M&L Dream Team Bros.

¡DA VIDA A LOS SKYLANDERS!



INTERCAMBIABLE. IMPARABLE.

RESÉRVALO YA EN 







¡A JUGAR!

MÁS DE 250 COMBINACIONES

18 DE OCTUBRE



7
www.pegi.info
PROVISIONAL

WWW.SKYLANDERS.COM/SWAPFORCE

Vicarious Visions
ACTIVISION
activision.com

Epic Mickey
El retorno de dos héroes
El éxito de Disney vuelve, esta vez para pintar con su magia a PS Vita
The Last of Us
Reportaje E3
Especial 3DS
Pikmin 3 | Splinter Cell Blacklist | Masacre | M&L Dream Team Bros.

Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez,
Carlos González,
Galibo, Penea, Gorrinch

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

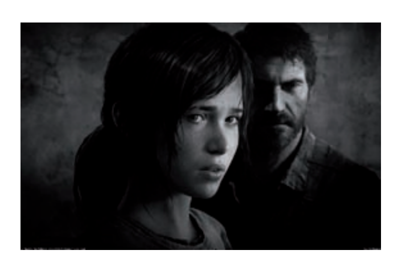
Depósito Legal:
M-43083-2002

Apuntes E3

Las expectativas que anualmente levanta el E3 de Los Angeles son enormes siempre... o casi siempre. Porque si bien este año ha sido un evento con momentos estelares, se celebraba en parte con las cartas marcadas. La "culpa" de que las expectativas no fueran tales se debieron a que los dos grandes bombazos ya se habían producido. Las presentaciones meses antes de PS4 (febrero) y de Xbox One (mayo), de partida restaban lustre a la feria en algo para lo cual está especialmente dotada, y esta vez mermada: en poner a prueba nuestra capacidad de sorpresa. No obstante estas dos consolas han sido las vedettes en el E3, aunque les quedaba desplegar su poderío técnico con juegos corriendo sobre ellas. Y desde el imprevisible «Whatch Dogs» al formidable «Destiny» provocaron caída de baba. Pero aparte de esto y de verle la "cara" a PS4, me quedo con el gol, precisamente de Sony, aprovechándose de un error en el área de Microsoft. El anuncio de que Xbox One limitaría el uso de juegos de segunda mano permitió la chanza de Sony en un vídeo que corrió esos días como la pólvora en las redes sociales. Luego vino el "donde dije digo, digo Diego" de Microsoft -por fortuna para las futuros usuarios de su consola- para desdecirse y prometer el cambio de política, pero... Y aparte de imagen, lo que nos importa a todos: el bolsillo. A ver cómo Xbox One para otro gol, que PS4 cueste 100€ menos por el ala.
J.M. Fillol



La gran Feria de Los Ageles 2013 tuvo como grandes protagonistas a las nuevas consolas de Sony y Microsoft.



Este juego ya ha dejado huella en PS3. Gran acción, realismo gráfico y una magistral historia de supervivencia.



Una de las sagas más queridas por el genial Shigeru Miyamoto regresa para inundar Wii U de acción y estrategia.



Plataformas y rol unidos jamás serán vencidos. Si es de la mano de Mario y Luigi además alcazan la excelencia.

Proyecto desarrollado con la colaboración de:





www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en App Store



FIFA 14

Novedades en la nueva entrega de la serie

Para una franquicia que sale todos los años debe ser muy difícil seguir incluyendo novedades en cada entrega. «FIFA» no sólo ha conseguido eso, sino mantenerse estable como el juego más vendido de su género.



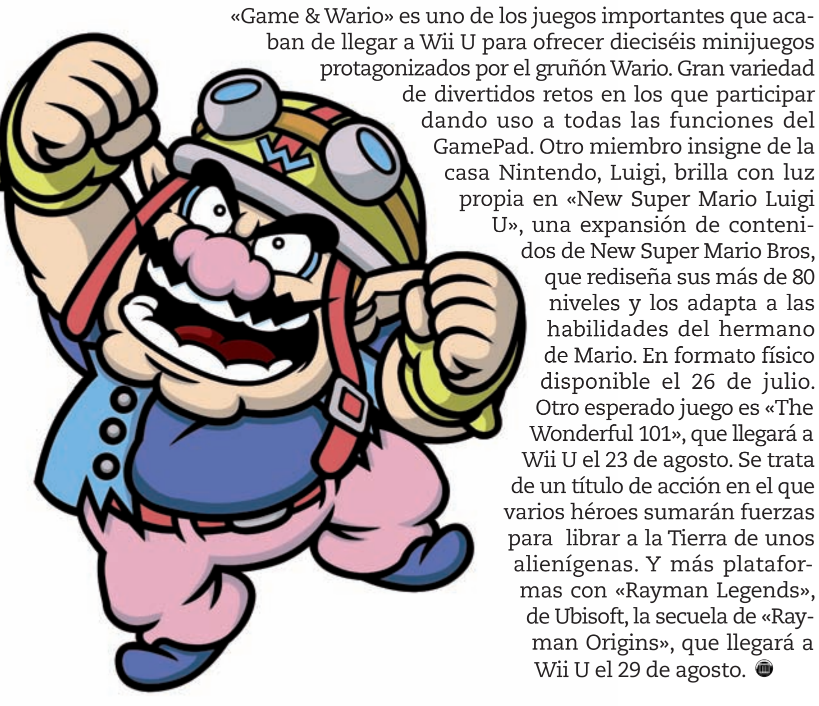
Electronic Arts prepara grandes novedades con «FIFA 14» y ya se vislumbran por donde van a ir los tiros. Todavía se está puliendo el tema de las texturas y el aspecto de los jugadores suele ser tabú hasta pocos meses antes del lanzamiento. Respecto a su antecesor las diferencias estarán en la mejora de la IA, así como en las nuevas animaciones, que nos posibilitan defender el esférico incluso tras recibir una entrada. "Queremos crear una nueva experiencia de juego," contó a Megaconsolas Nick Channon, productor del nuevo «FIFA». "Hemos puesto mucho cuidado en identificar lo que los usuarios querían después de oír sus opiniones en el anterior título". Uno de los cambios introducidos será el control del balón, con nuevas reacciones como efectos personalizados con el tiro, y que sirvieron para introducir las mejoras físicas en el retocado motor gráfico. "Marcar un gol va a ser una auténtica recompensa para el jugador. Estamos cambiando las mecánicas de tiro para solucionar los problemas de posicionamiento que detectamos en títulos anteriores".

Preguntado por los modos online y, Channon se limitó a contestar que es un tema que no puede tocar todavía en público. "De lo que estoy seguro es que va a ser el mejor «FIFA» que se haya visto", añadió. Palabras mayores para un gigante del fútbol.

Más juegos potentes para el verano

Wii U sigue en forma

Wii U sigue pisando fuerte este verano con un montón de títulos protagonizados por los personajes más conocidos y populares de Nintendo La diversión sin descanso está asegurada.



«Game & Wario» es uno de los juegos importantes que acaban de llegar a Wii U para ofrecer dieciséis minijuegos protagonizados por el gruñón Wario. Gran variedad de divertidos retos en los que participar dando uso a todas las funciones del GamePad. Otro miembro insigne de la casa Nintendo, Luigi, brilla con luz propia en «New Super Mario Luigi U», una expansión de contenidos de New Super Mario Bros, que rediseña sus más de 80 niveles y los adapta a las habilidades del hermano de Mario. En formato físico disponible el 26 de julio. Otro esperado juego es «The Wonderful 101», que llegará a Wii U el 23 de agosto. Se trata de un título de acción en el que varios héroes sumarán fuerzas para librar a la Tierra de unos alienígenas. Y más plataformas con «Rayman Legends», de Ubisoft, la secuela de «Rayman Origins», que llegará a Wii U el 29 de agosto.

Estará disponible el 17 de septiembre

GTA V, más cerca

La decadente ciudad de Los Santos está preparada para ser "peinada" por todos sus fans. En el gran escenario de «GTA V» tres delincuentes intentarán dar un cambio a su vida. ¿Lo lograrán?



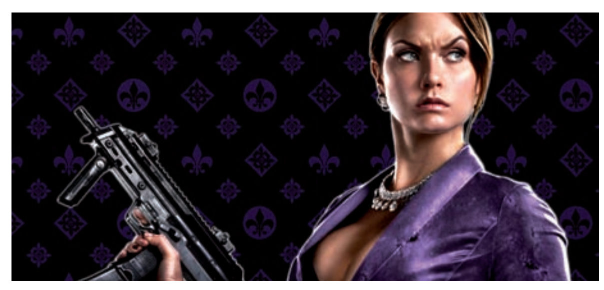
La quinta entrega del popular sandbox de Rockstar llega a PS3 y Xbox 360 el próximo 17 de septiembre y, cómo no, lo hará con grandes alicientes. La historia ya de por sí es "embaucadora". Los Santos, cuna del cine y la riqueza durante décadas, no pasa ahora por buenos momentos. En esta enorme urbe viven tres delincuentes: un ex convicto, experto en atracar bancos, Michael; un estafador, Franklin y un maníaco adicto a las drogas, Trevor. Cada uno de ellos lleva vidas independientes y entre los tres, por separado, se va construyendo el hilo argumental de este juego. Entre las grandes novedades está la opción de poder cambiar de personaje en el momento en el que queramos, arriesgándonosa aparecer en medio de una persecución. El multijugador online es otro de sus grandes atractivos. Y todo apunta que será uno de los hits del año.

Locura y diversión por igual

Saint´s Row IV muestra sus armas

De jefe de una banda a Presidente de EE.UU. El nuevo «Saint's Row IV» llega cargado de excentricidad, aventuras alocadas y acción primada por la diversión.

El próximo 23 de agosto llega a PS3, Xbox 360 y PC la nueva entrega de esta saga sandbox que funciona como secuela de «The Third». Una aventura cargada de sorpresas cuyo máximo estímulo es la libertad de acción. Un mundo abierto en el que el jugador comienza dirigiendo la banda de los Santos para convertirse en el Presidente de EE.UU. El recorrido para llegar a alcanzar este puesto es parte del misterio del juego. Misiones, tareas secundarias, armas que causan daños surrealistas (llamará la atención el arma Dubstep), superpoderes y hasta una invasión alienígena. Un nuevo título de los chicos de Volition que eleva la calidad de la saga para competir con «GTA V», el sandbox de Rockstar. Locura, emoción y diversión a partes iguales serán sus armas.



Las mejores carreras de motos

MotoGP 13

Ya disponible la nueva entrega de la serie MotoGP, con los pilotos y los circuitos de la temporada y una experiencia de juego más realista.

Los deportistas españoles están de moda. Triunfan en fútbol, basket, tenis y también en las motos. Para sentir toda la emoción de este deporte basta con probar el título de Milestone (para PS3, Xbox 360, PS Vita y PC). Con todos los pilotos y los circuitos de la temporada, una interfaz que imita una retransmisión televisiva, gráficos increíbles y un realista sistema de control, los jugadores experimentan sensaciones similares a las que viven los pilotos en la competición. El juego incluye modos como Grand Prix, World Championship, Carrera Instantánea, pantalla partida para disfrutar de carreras con amigos en multijugador local y el multijugador online. Además ofrece vistas en primera persona y vistas de casco aumentando así el realismo de las carreras.



| Reservas



| Xbox One |

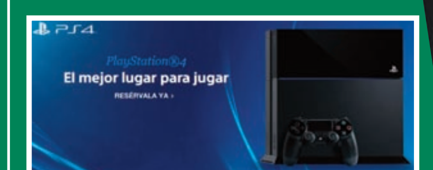
PROMOCIÓN **Lanzamiento Noviembre**





| PS4 |

PROMOCIÓN **Lanzamiento Próximamente**





| FIFA 14 |

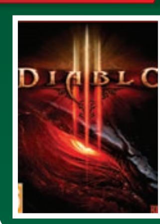
PROMOCIÓN **PS3, Xbox 360, PC Lanzamiento 26/09/13**



Regalo 4 sobres de oro + Pack ADIDAS para PS3 y Xbox 360.

| Diablo III |

PROMOCIÓN **PS3, Xbox 360 Lanzamiento 03/09/13**



Incluye DLC "Yelmo Infernal" + CD con dos canciones de la B.S.O de regalo.

| Battlefield 4 |

PROMOCIÓN **PS3, Xbox 360, PC Lanzamiento 30/10/13**



Edición Especial de reserva con el Pack Expansión + Contenido Extra.

| Watch Dogs |

PROMOCIÓN **PS3, Xbox 360, Wii U Lanzamiento 21/11/13**



Regalo DCL "Pack Intocables" para PS3 y Xbox 360.

| Call of Duty Ghost |

PROMOCIÓN **PS3, XBOX 360, PC Lanzamiento 05/11/13**



-5€

5 euros de descuento para PS3 y Xbox 360 .

| Disney Infinity |

PROMOCIÓN **PS3, Xbox 360, Wii U, Wii y N3DS Lanzamiento 23/08/13**



Llévate de regalo una mochila Infinity.

Los Angeles 2013

Un año más la ciudad de Los Angeles acoge el evento más importante de la industria de los videojuegos y bate nuevo récord: más de 48.200 personas visitaron la feria para descubrir una nueva generación de consolas y un montón de increíbles títulos.

No hay malos tiempos para la industria. Así ha quedado muy demostrado en el E3 2013, una de las ediciones más estimulantes de los últimos años protagonizada por las presentaciones de las nuevas Xbox One y PS4 que rivalizarán por el mercado estas Navidades. Además las Third parties han trabajado duro para darnos una gran cantidad de buenos juegos que ahora os contamos.

NINTENDO

La compañía de Kyoto ya había advertido que no iba a dar una gran conferencia de prensa como lo hicieron un día antes Microsoft o Sony. Así, anunció sus novedades a través de un vídeo grabado con antelación en una de sus conocidas Nintendo Direct. Nintendo parece vivir un período de transición y sus propuestas han ido sobre seguro, apostando por sus franquicias más populares, eso sí, grandísimas franquicias. A finales de 2013 saldrá uno de sus proyectos más potentes para Wii U, «Super Mario 3D World» con el que podrán jugar hasta 4 jugadores. Llegará también en la próxima primavera «Mario Kart 8», cuyo anuncio causó un gran revuelo, especialmente con su asombrosa pista antigravedad. Destacan también entre las novedades, «Donkey Kong Country: Tropical Freeze», que saldrá a finales de 2013; un renovado y actualizado «Bayonetta 2», con modo multijugador, un nuevo título de la saga Zelda, «Zelda Wind Waker HD» que verá la luz en octubre y «The Wonderful 101», un título que recuerda a «Pikmin» y en el que un montón de héroes deberán luchar para salvar el planeta. Además en Wii U desembarcarán «Wii Fit U», «Wii Party U», «Super Smash Bros.», «Deus Ex Human Revolution Director's Cut», «Rayman Legends» y «Sonic The Lost World». Una importante ampliación de un catálogo al que le faltan quizás nuevas IP, pero que garantiza calidad y diversión.



| Mario Kart 8 | Es una de las franquicias más populares de Nintendo y el anuncio como nuevo título para Wii U disparó las reacciones en las redes sociales. Viene con importantes novedades, especialmente en el modo multijugador.



CONSOLIDAR Wii U Y 3DS, LA APUESTA FIRME DE NINTENDO

Con apenas ocho meses de vida, Wii U es la gran baza de Nintendo para los próximos años. La posibilidad de usar la pantalla táctil del Wii U GamePad ha revolucionado la forma de jugar.

La sexta consola de sobremesa de Nintendo y la primera en reproducir en HD. En noviembre salió Wii U al mercado y desde entonces no deja de sumar adeptos atraídos por sus prestaciones. No sólo tiene una excelente calidad técnica y gráfica, sino que además ofrece a los jugadores todo un mundo virtual propio a través de Miiverse, plantea al jugador diferentes fórmulas de juego (asimétrico, expandido y off tv), su sistema de control encandila a quien lo prueba y los juegos franquicia son un seguro de vida a la hora de buscar diversión.



Sin olvidar a 3DS

No todo va a ser Wii U en Nintendo. La compañía no se olvida de su portátil tridimensional y lanza nuevos títulos de sus sagas más famosas como los de Pokémon: «Pokémon X/Pokémon Y», que saldrá en octubre; «Zelda A Link Between Worlds», «Yoshi's New Island» o «FIFA 14», son algunos de sus títulos más potentes para los próximos meses. Pero habrá otros que tendrán una doble versión, para Wii U y N3DS, como el «Super Smash Bros.», un nuevo juego de la saga que recuerda más a la lucha tradicional y en el que habrá nuevos personajes como Mega Man.

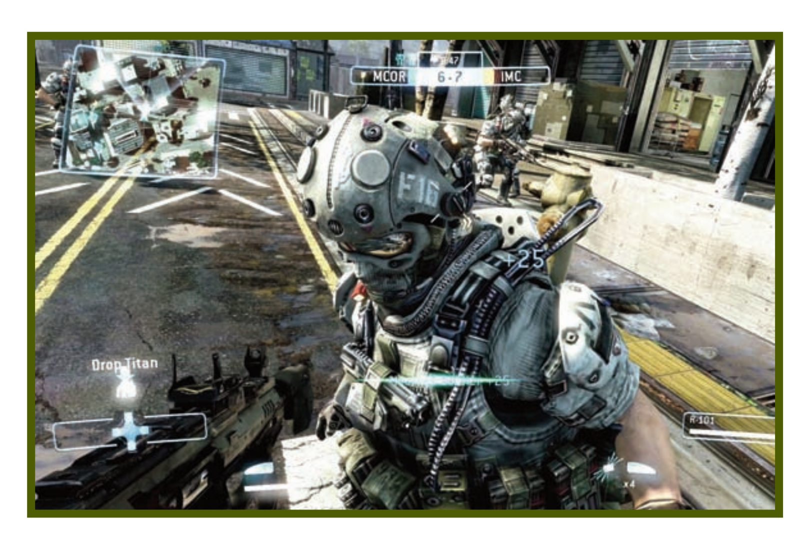




| Ryse: Son of Rome | Uno de los más ovacionados del E3. Juego de acción pura y dura con el que tendremos que liberar a Roma de la invasión bárbara. Exclusivo para Xbox One, está desarrollado por Cry Tek («Crysis»).

MICROSOFT

El E3 no podía comenzar mejor este año. Microsoft lo iniciaba el día 10 con la presentación detallada de su nueva consola la Xbox One, uno de los platos fuertes de esta edición. Los nervios estaban en el aire y las redes sociales echaban humo. ¿Cuánto va a costar? ¿Cuándo va a salir? Calma, primero un portentoso vídeo del nuevo «Metal Gear Solid 5». Alucinante. Finalmente el anuncio, la Xbox One llegará en noviembre a un precio de 499 €. Y no lo hará sola. Microsoft ha presentado un extenso catálogo de juegos en los que se combinan consolidadas franquicias con otras nuevas muy potentes. Entre las ya sobradamente conocidas: «Dark Souls», «Battlefield», «Dead Rising» y (¡tachán!) el nuevo Halo. En cuanto a las novedades, impresionó «Ryse: Son of Rome» con un espectacular vídeo, «Titanfall», «Mirror's Edge 2», «Quantum Break», «Sunset Overdrive», «Crimson Dragon», «D4» y «Killer Instinct», por fin de regreso. Muchos de estos títulos exclusivos. De esta manera Microsoft dejaba claro que su apuesta principal se centraba en los juegos, acompañados de la nueva y potente consola. Tampoco se olvidó de su Xbox 360. La compañía de Redmond ha decidido lanzar un modelo rediseñado y ha prometido que contará con unos 100 títulos a lo largo del año. Además los usuarios de Xbox Live Gold podrán descargarse dos juegos gratuitos al mes entre los que se encuentran títulos de la calidad de «Halo 3» o «Assasin's Creed 2». Entre las novedades para el catálogo de Xbox 360 destaca «Dark Souls 2» y «World of Tanks». Prolongan de esta manera la vida de Xbox 360 aunque evidentemente su despedida es inminente, ya que la nueva consola no puede reproducir juegos antiguos y no pueden perder de vista a la potente PS4 de Sony.



| Titanfall | Exclusivo para Microsoft (Xbox One, Xbox 360 y PC), llegará la próxima primavera y garantiza enormes dosis de acción futurista en encarnizadas luchas entre humanos y robots. Un shooter que dará que hablar.



MICROSOFT CONCENTRA SU ARTILLERÍA EN LA NUEVA CONSOLA

El futuro es la integración y en Microsoft lo saben muy bien. Videojuegos, televisión, multimedia y comunicación. Xbox One es toda una declaración de intenciones de "all in one".

Los de Redmond convirtieron Xbox 360 en un centro de ocio familiar y con Xbox One quieren llegar más lejos: smart tv, interactividad a la hora de jugar, comunicación vía Skype, un Kinect repotenciado, descarga de contenidos... y todo ello mediante el reconocimiento de la voz y los gestos. Y si el usuario es más clásico, tiene un mando renovado con más 40 innovaciones. Cada vez más, cada vez mejor y cada vez más fácil, algo así debe el lema de la compañía.



Especificaciones técnicas

La Xbox One es por tanto algo más que una consola y con todas estas opciones, según responsables de la compañía, "pretende modificar para siempre lo que entendemos por entretenimiento". Sin olvidar, por supuesto, uno de sus objetivos principales: ofrecer la mayor calidad para los jugadores. Por eso la nueva Xbox One cuenta con 8 núcleos de 64 bits, 8 GB de memoria RAM, un disco duro de 500 GB y un lector de Blu-ray entre otras especificaciones técnicas. La calidad de imagen es asombrosa, los juegos ganan enteros con unos gráficos espectaculares y las opciones online se multiplican.



| The Order: 1886 | Altas eran las expectativas de este título y en el E3 se han justificado rotundamente. Una historia fantástica y nebulosa, ambientada en el Londres victoriano y cuyos protagonistas deberán luchar contra unas antiguas fuerzas malignas. Llegará en 2014.

SONY

La prensa esperaba ansiosa para ver por fin la imagen de la nueva PlayStation 4, conocer su precio y la fecha de su lanzamiento. Pero por partes, primero su "rostro", algo similar a la de Xbox One aunque más pequeña. Y después una enorme lista de videojuegos exclusivos, multiplataforma, nuevas IPS, continuación de grandes sagas y también, por supuesto títulos para PS3 y PS Vita. Entre las grandes novedades, la primera y una de las más impactantes fue «The Order: 1886» desarrollado por Santa Mónica Studio y ReadyAtDawn Studios. Pero la lista de grandes juegos para PS4 incluye también un «Kingdom Hearts III», actualmente en desarrollo, «Mad Max», el ya conocido «Watch Dogs», la nueva aventura en el tiempo de «Assassins Creed IV Black Flag», «The Dark Sorcerer» y quizás el más aplaudido, «Destiny», de los creadores de «Halo», que sin embargo no es un título exclusivo de PS4. «NBA 2K14», «Transistor», «Knack», «Infamous: Second Son», el shooter de la casa «Killzone Shadow Fall» o los velocípedos «DriveClub» y «Gran Turismo 6», éste esperadísimo, son algunos de los títulos que llegarán a la consola en los próximos meses y en 2014. La compañía hizo especial hincapié en los pequeños estudios, abriendo claramente las puertas de PS4 a los desarrolladores "indie" como Klai Entertainment y su Dont's Starve. «Mercenary Kings», «The Whitness», «Secret Ponchos» o «Ray's The Dead», fueron botones de muestra de que algo pequeño puede convertirse en gran obra, reforzando la buena imagen de Sony en este E3. Y es que a pesar de que la conferencia estuvo repletita de novedades, faltaría el gran colofón: PlayStation 4 saldrá al mercado estas Navidades a un precio de 399 euros, ojo 100 euros menos que su directa competidora, Xbox One.



| Kingdom Hearts III | Después de varios años de espera por fin Square Enix lanza una nueva entrega de este juego de rol y lo hace para lucirse gracias a la potencia de PS4. Y no sólo ofrece una enorme experiencia de juego, sino que es excelente desde el punto de vista artístico.



SONY REVITALIZA LA MARCA PLAYSTATION CON PS4

Mucho más que un PC, aseguran en Sony. La nueva PlayStation 4 mejora todos los aspectos de su predecesora e integra funciones sociales muy atractivas.

La calidad gráfica de la PS3 es uno de sus grandes fuertes, pero con PS4 Sony se ha superado. Más potencia gráfica por tanto y un nuevo mando Dualshock 4 con nuevas funciones táctiles, mejoras en la vibración y cámara incorporada. La nueva consola permitirá jugar contenidos digitales mientras los descargas, ver partidas de otros jugadores en directo y realizar emisiones de nuestras partidas vía streaming. Incluye además la opción de Remote Play, para disfrutar de títulos de PS4 aptos para PS Vita.



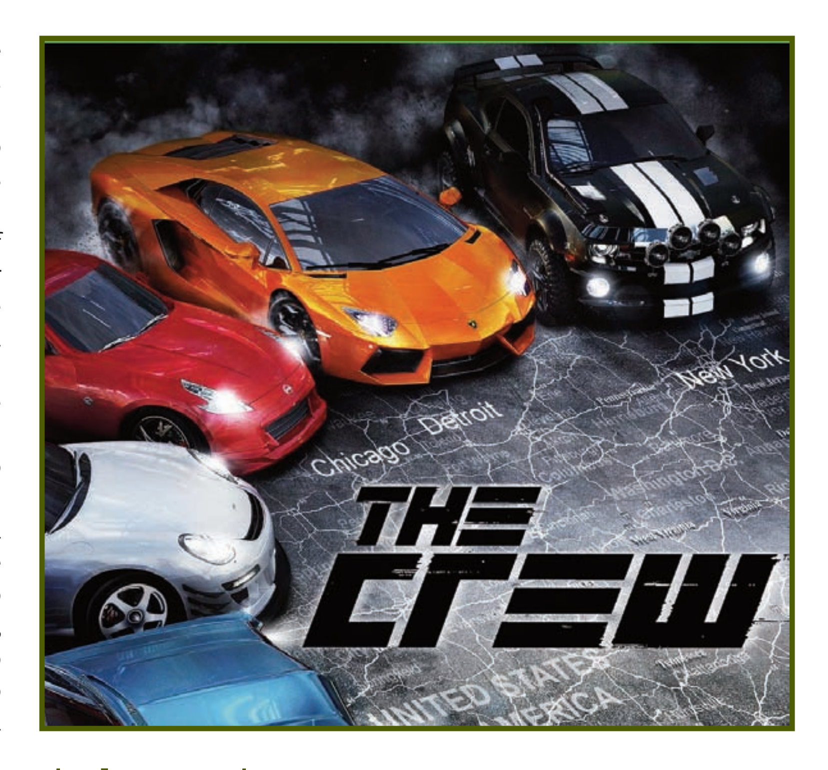
PS3 y PS Vita

La portátil de Sony y PS3 seguirán ampliando el catálogo de títulos, algunos de ellos auténticas joyitas que se esperan con muchas ganas. Es el caso de «Beyond: Two Souls» para PS3, un juego que promete sorprender con su estructura narrativa y su mecánica jugable. La fresca historia de «Murdered: Soul Suspected» también ha causado gran impacto. Se trata de un juego de acción cuyo protagonista tendrá que descubrir cómo ha sido asesinado. «Puppeteer» promete al igual que «Rain», una melancólica aventura procedente de Japan Studios. En cuanto a PS Vita, los anuncios más sonados fueron los de «Dragon's Crown», «Teraway» y un «The Walking Dead», inspirado en la serie homónima, que ya sorprendió en consolas "mayores".

| The Witcher 3: Wild Hunt | El rol más tradicional se presenta en esta nueva y espectacular aventura de la saga. Podremos movernos por un mundo vivo de fantasía, con historias paralelas y cargado de cientos de misiones a realizar en el orden que deseemos.

THIRD PARTIES

Sin duda este E3 será recordado por la aparición de las dos consolas que dan el pistoletazo de salida a una nueva generación. Sin embargo las compañías hicieron sus deberes y la lista de títulos tanto para las consolas de nueva generación como para PS3, PS Vita Xbox 360 y PC (algo menos le toca a las de Nintendo) ha sido inmensa. Konami, una de las compañías punteras, aprovechó este E3 para celebrar su 40 aniversario. Y lo hizo a lo grande de la mano de «Metal Gear Solid 5: The Phantom of Pain», con un vídeo que iniciaba la conferencia de Microsoft. Ubisoft por su parte consiguió la atención del mundo entero con un nuevo tráiler de «Watch Dogs», que llegará a PS3, Xbox 360 y PC en noviembre y con fecha aún por determinar para las nuevas consolas. Además presentaron una gran batería de títulos como el ambicioso «Tom Clancy's: The Division», «Splinter Cell Blacklist», cuyo estreno será a finales de agosto, el dicharachero «Rayman Legends» para Wii U, y el adrenalítico juego de conducción «The Crew», entre otros. Nada dijeron sobre el esperado «Beyong Good and Evil 2». Habrá que esperar. Bethesda también hizo dos atractivos anuncios: el survival horror «The Evil Within» y «The Elder Scrolls Online», nueva entrega de la serie de rol para el próximo año. Uno de los juegos que mejores sensaciones dejaron fue «Titanfall», de Electronic Arts, que llegará en 2014 a Xbox One, Xbox 360 y PC. EA pisó fuerte en este E3 con otros títulos de gran calidad como el aplaudido «Star Wars Battlefront», los deportivos «NBA Live 14» y «FIFA 14», «Need for Speed Rivals», «Dragon Age» y dos grandes entre los grandes: «Battlefield 4» y «Mirror's Edge 2». Por su parte Square Enix sacó músculo con «Final Fantasy XV» y se lució «The Witcher 3: Wild Hunt» de los chicos de CD Projekt Red. En definitiva un E3 repleto de novedades que nos pondrá las cosas muy difíciles a la hora de decidirnos a comprar.



| The Crew | Carreras, pruebas de velocidad, persecuciones. Miles de corredores se darán cita en este título que saldrá al mercado a principios de 2014 para Xbox One y PS4. Vertiginosa acción sobre cuatro ruedas.



Este verano, si de verdad no te vayas sin ella

Clásicos, últimos fichajes, históricos… Los protagonistas de Nintendo 3DS son todo un antídoto contra el aburrimiento. Aventuras, shooter, plataformas, simulación social… Hagan juego.



Una de las sagas más creativas, imaginativas, originales y de buen ver de Nintendo regresa por todo lo alto con una entrega repleta de novedades y de un espíritu que encandilará a todos los jugadores de todas las edades. Algo, por otra parte, habitual en ella ya que va por la friolera de 16 millones de unidades vendidas, y se ha encaramado en lo más alto de la rama de simulación social gracias a sus virtudes antropomórficas y al encanto e imaginación que la compañía de Kyoto ha sabido darle en cada juego. En esta ocasión, más que nunca, ya que su estreno en 3DS le aporta un plus de brillantez y colorido.

Entretenimiento para todos

Pero que nadie piense que este juego se queda en el chasis: el auténtico espíritu de "AC:NL" es el de trabajar en equipo, cooperar con los habitantes del "bosque de los animales" y lograr entre todos mejorar la comunidad y el ecosistema. Para ello, nada mejor que agarrar la vara de mando desde el principio, ya que una de las novedades de este título será la posibilidad de convertirnos en alcalde de la ciudad, dictando ordenanzas municipales justas y equitativas, y repartiendo las tareas y recursos naturales de sus habitantes para ser la envidia de la región. Pero, por supuesto, no todo va a ser mandar



Prefiero ser un calvorota a ser, con perdón, medio idiota.

Para relajarnos y tomarnos un respiro, también podremos visitar la Isla Tórtimer, con su clima veraniego y soleado todo el año, y que ofrece un montón de posibilidades de ocio, competiciones deportivas, buceo y natación, y, cómo no, la oportunidad de comprar exclusivos souvenirs y regalos en sus tiendas exclusivas y con sabor marino.



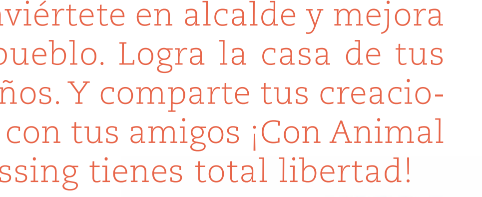


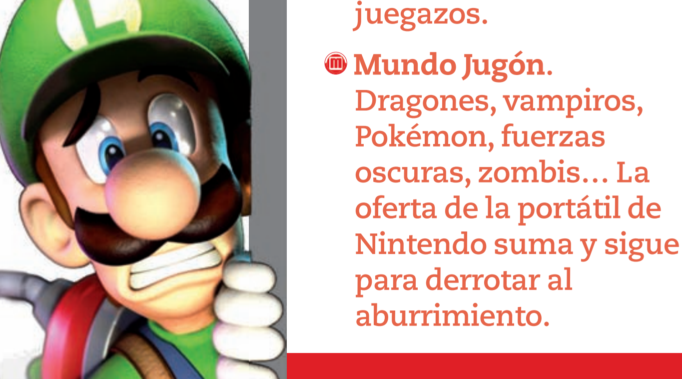


quieres jugar,

(honradamente, claro), porque otro de los pilares de la franquicia se amplía y relumbra de manera fetén: la creatividad urbana a la hora de recorrer la zona comercial y disfrutar del shooping (con las bayas en la billetera) y de las ofertas de ocio y cultura (museos, clubs, restaurantes...) que nos ofrece la ciudad. Gracias a ello podremos conversar e interactuar con los dicharacheros habitantes y, de paso, personalizar a nuestro capricho todo el entorno y, cómo no, nuestro propio look.
En definitiva, «Animal Crossing New Leaf» se encarama como la gran atracción veraniega para la consola portátil de Nintendo, merced a sus millones de opciones y posibilidades de compartir vía QR Code y StreetPass, a su reloj interno que también entrará en juego, y a su total libertad de acción para conseguir una diversión de nunca acabar.

Conviértete en alcalde y mejora tu pueblo. Logra la casa de tus sueños. Y comparte tus creaciones con tus amigos ¡Con Animal Crossing tienes total libertad!







La sociabilidad virtual es clave en este juego: la opción StreetPass nos permite llevar a cabo acciones como cotillear las chozas del vecino en la Casa de Exposiciones, comprar los muebles que nos gusten o incluso visitar aldeas de todo el mundo tomando prestadas ideas y proyectos para la nuestra desde la Casa del Sueño. Todo es de todos...

- **Animal Crossing: New Leaf** . Uno de los mejores juegos del año y un prodigio de creatividad, originalidad, libre albedrío y diseño gráfico.
- **Todo Mario en tu bolsillo.** Los viejos rockeros nunca cuelgan las botas. Y, en el caso de Mario y familia, no para de ofrecer más y mejores juegazos.
- **Mundo Jugón.** Dragones, vampiros, Pokémon, fuerzas oscuras, zombis... La oferta de la portátil de Nintendo suma y sigue para derrotar al aburrimiento.

Luigi´s Mansion 2

El asustadizo y zascandil hermano de Mario también se suma a la fiesta del verano con «Luigi’s Mansion 2», una nueva visita a la mansión encantada, desde el sótano hasta el ático, plagada de fantasmas, trampillas, sustos y sorpresas. Mola.

Todo Mario en tu bolsillo

La familia mariófila vuelve más unida y cañera que nunca con cuatro juegazos que no pueden faltar en cualquier 3DS que se precie. Todos, además, con alma multijugadora para que podamos disfrutar con cuatro o hasta ocho compañeros, como es el caso de «Mario Kart 7», el multi por excelencia que sigue cosechando éxitos y laureles por tierra, mar y aire. Igual que otro histórico reciente como «New Super Mario Bros. 2», pura diversión plataformera distribuida a lo largo de un puñado de niveles y mundos marca de la casa.

Escalofríos y banana split

Y ojo porque el hermanísimo de Mario está de estreno con «Luigi's Mansion 2», un juego escalofriante para que hasta cuatro jugones lo pasen de miedo en el caserón más encantado de Nintendo. Para los que gusten del modo compartido, nada mejor que «Donkey Kong Country Returns 3D», con Donkey y Diddy recorriendo fantásticos escenarios y devorando plátanos como descosidos.

El elemento multijugador es el vaso comunicante de los últimos juegos del "planeta Mario". Todos a disfrutar en familia

New Super Mario Bros. 2

Una de las modalidades más irresistibles y estelares del juego es Fiebre del Oro, con la que nos llenaremos las arcas de monedas a través de tres niveles, pudiendo desafiar a otros jugadores a través de StreetPass. Ni en el lejano oeste...

Donkey Kong Country Returns 3D

El gorila más ilustre de la jungla nintendiana se desmelena en este excepcional remake del éxito de Wii. Escenarios más bombásticos y sorpresas más desopilantes definen un juego santo y seña del género plataformero y que alcanza su plenitud visual en la 3DS.

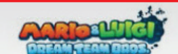
Mario Kart 7

Mil días en las carreras

Otro clásico indiscutible e imbatible, convertido en una diversión imprescindible: monedas, circuitos retro, un modo online modélico y un Grand Prix impecable convierten a este juego en una de las cimas de la 3DS. No nos hemos cansado de disfrutarlo en estos dos años. Y suma y sigue...



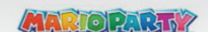












Mundo Jugón

Monster Hunter 3 Ultimate

Gigantismo de bolsillo

La monstruosa, valga la redundancia, saga de Capcom despliega sus alas poderosas en territorio portátil, aunque nada de achicar espacios: más de 200 misiones, un bestiario impresionante y feroz (y más en 3D) y jugosas posibilidades de compartir datos y cacerías con la Wii U hacen de este título una barbaridad.

> Un montón de diversión y retos para el jugón es lo que ofrecen las nuevas perlas gamer para 3DS. Emociones fuertes a la carta.

Además de los juegazos referidos, 3DS tiene más ases en la manga. «Monster Hunter 3» encabeza una lista de títulos para hacer soñar a los jugones. En ésta, y para los más exigentes, están «Fire Emblem: Awakening» o las fascinantes crónicas vampíricas de «Castlevania: Lords of Shadow-Mirror of Fate». Por su parte, los puzles e ingenios de la saga «Profesor Layton» vuelven a enganchar con su última entrega, «La máscara de los prodigios», así como los vuelos rasantes y deslumbrantes de «Kid Icarus»; las construcciones y malas calles de «Lego City Undercover»; los escalofríos de «Resident Evil Revelations»; y clásicos como «Zelda Ocarina of Time», «Nintendogs + Cats», «New Art Academy» o «Kingdom Hearts 3D».

Más y más novedades

Y ojo con los dientes largos, que a la vuelta de la esquina llegan hits como «Bravely Default», «Pokémon XY», «Zelda A link to the Past 2», «Layton 6», «Sonic Lost World», «Ace Attorney 5», «Inazuma Eleven 3», «Batman Arkham Origins Blackgate»…
¿Se puede pedir más? Sí, que no acabe la fiesta en 3DS.





Fire Emblem Awakening

El fuego de la victoria

El último eslabón de una saga casi milenaria redobla sus tambores ofreciendo más batallas, duelos, armas, mapas y contenidos descargables que nunca, incluyendo modo de juego novato. Todo sea para ayudar al príncipe Chrom en su cruzada contra las fuerzas oscurísimas.















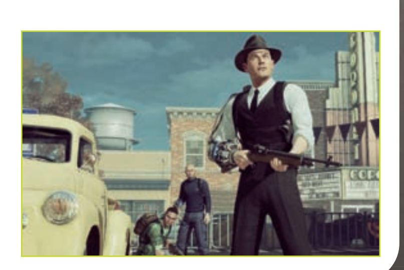
The Bureau
XCOM Declassified

Los secretos y mentiras de la Guerra Fría se colocan encima de la mesa de operaciones en este shooter táctico de gran ambientación sesentera y con el gatillo alegre.

Qué mejor época para descongelar la Guerra Fría y servirla caldeada pero sabrosa que a finales de agosto, cuando ya empieza a refrescar? Aquel gazpacho monumental que montaron USA y URSS hace medio siglo, y que casi nos cuesta un disgusto, se quedó en casi nada (unos misiles y un zapatazo), pero ha dado mucho de sí en literatura, cine y, también, videojuegos. 2K coge el guante y amplía territorios de su sensacional «XCOM Enemy Unknow», uno de los "tapados" del fértil otoño de 2012, y con el que unos "simpáticos" aliens de ojos saltones aterrizaron en nuestras consolas para hacecérnoslo pasar divino de la muerte.

En esta ocasión, como su anterior entrega, la trama sigue tras la pista extraterrestre y se centra en el también marciano año 1962, con la población yanqui presa del pánico paranoico por l amenaza roja. En mitad del fregado, una unidad secreta del gobierno llamada The Bureau comienza a investigar y ocultar una serie de ataques misteriosos. Y en esas estamos, poniéndonos en la piel dura del agente especial William Carter, un tipo con la mente ágil y el gatillo flojo, ya que, aunque el componente estratégico y rompecabezas es básico, en el fondo este es un shooter (táctico) en tercera persona, basado en conspiraciones, especulaciones y guerras. Estupendos gráficos (ojo a la ambientación de la América de los primeros años 60, sensacional y detallada al milímetro), un sonido y efectos especiales muy mimados, una atmósfera más tensa que la faja de una soprano y giros argumentales rompe cinturas definen un juego de lo más sugerente y con la mosca detrás de la oreja. Ya se sabe: la verdad está ahí fuera, pero a ver quién es el guapo que la desenmascara.

> Tras los pasos alien de su anterior entrega, 2K transmite oficio con un juego medido al detalle y con un apartado gráfico de altura



Como podemos comprobar en esta sugerente estampa, este juego es toda una caja de sorpresas, como no podía ser menos de la confluencia del estilo vintage sesentero y las formas extraterrestres más avanzadas y endiabladas. A pesar de su esencia puramente shooter, su diseño y su imaginería pop son dos de los puntos fuertes de uno de los títulos estelares de finales de agosto.

Take 2 | Acción, aventura
23 de Agosto | 18+
http://erasethetruth.com



Ritmo y compás táctico

Para caminar por las arenas movedizas de la Guerra Fría hay que estar preparado a conciencia. Así, el entrenamiento táctico y militar con nuestros compis de equipo es una tarea básica para practicar ataques y estrategias para que, en plena acción, podamos ordenarles sobre la marcha. También tendremos que fijar el Foco de la Batalla para controlar los tiempos con cuidado y no caer en la "muerte permamente" ("Permadeath") con las botas puestas y mandar al guano nuestra misión, a pesar de la colaboración de nuestros lugartenientes. Cualquier error se paga caro, soldadito.

Diablo III

Manteniendo intactas sus señas de identidad, «Diablo III» pone rumbo a las consolas para ofrecer una experiencia cooperativa que toma como referentes a los clásicos del género.

Diablo III» fue uno de los juegos más destacados de 2012. Tras una larga espera, los aficionados al género del hack 'n slash pudieron disfrutar en PC de un título que trasladaba la esencia de sus antecesores a las mecánicas modernas de juego. Blizzard demostró con su éxito que la fórmula tradicional sigue gustando, y bajo esta premisa se anunciaría tiempo después el desarrollo, por primera vez en la historia de la franquicia, de una edición destinada a consolas.

La idea sobre la que se ha construido esta edición gira en torno a ofrecer la experiencia de «Diablo III» aprovechando las características de la sobremesa. Para Blizzard esto implica dar la posibilidad a cuatro jugadores de jugar en una misma pantalla sin divisiones, eliminando en el proceso los tiempos de carga.

La acción se convierte nuevamente en la protagonista absoluta de la partida, con cientos de combates por disputar, infinidad de mazmorras e innumerables retos que superar, aunque también hay espacio para disfrutar de un interesante argumento que sirve como vínculo de unión entre las distintas batallas.

Acción en estado puro es lo que nos trae la gran obra de Blizzard, esta vez para PS3 y Xbox 360

De todas las novedades la más llamativa es la nueva perspectiva que toma la cámara, que ahora muestra a los personajes desde una posición más cercana. Esto nos permite distinguir los objetos que tiran al suelo nuestros enemigos al caer, además de otorgar al juego una imagen más cuidada de lo que sucede en pantalla. También se ha cambiado el aspecto de los menús y en general de la interfaz de navegación. Son pequeños detalles que otorgan una personalidad propia a esta versión.

Con todos los modos de juego originales garantizados, «Diablo III» promete ser uno de los títulos más destacados de los próximos meses en Xbox 360 y PS3. Su lanzamiento está previsto para septiembre de este año. No os lo perdáis.

Activision Blizzard | RPG, Rol
Septiembre | 16+
www.blizzard.com



La novedad más importante de «Diablo III» es la nueva perspectiva de la cámara, que ahora se acerca más a los jugadores para plasmar la acción con todo lujo de detalles. Blizzard ha querido mantener el aspecto original de su obra sin perder la inmediatez de las consolas, y para ello aprovecha al máximo el potencial de Xbox 360 y PlayStation 3. Una auténtica pasada.





Cooperativo sin división

Uno de los aspectos que más destacan de esta versión de «Diablo III» es la posibilidad de jugar en cooperativo a través del multijugador local sin división de pantalla. El motor gráfico ha sido reacondicionado para permitir que cuatro jugadores puedan combatir unidos sin tener que sufrir tiempos de carga ni molestas separaciones visuales. El resultado nada tiene que envidiar a la edición de PC, sobre todo a la hora de representar la acción con un gran número de elementos en pantalla.

Splinter Cell Blacklist

Sam Fisher regresa tres años después de su último título para protagonizar quizás la más emocionante de sus aventuras. EE.UU está en sus manos.

Si algo ha caracterizado siempre a la afamada saga «Splinter Cell» es su alta calidad, su cuidado argumento, su jugabilidad sigilosa y táctica buscando siempre el mejor momento para atacar al enemigo. Todo esto se repite en esta secuela del anterior título, «Conviction», aunque de aquí se quede con la parte moderna de la acción (pero no tan salvaje) para equilibrarla con la infiltración más clásica.

Nos situamos argumentalmente. La antigua organización Third Echelon ha sido oficialmente clausurada por el presidente de EE.UU. Completamente corrompida, no perseguía el fin para el que había sido creada. Fourth Echelon es su sustituta y al mando de esta nueva organización está, ni más ni menos, que Sam Fisher. Un agente especial, por decirlo de alguna manera, bastante letal. En este escenario aparece un grupo de terroristas, Los ingenieros, que supuestamente representan a las naciones "rebeldes" del mundo. Debido a su odio por el gobierno estadounidense, deciden darles un ultimátum en forma de "lista negra" con la que comienza una cuenta atrás a través de una serie de ataques escalonados contra la población americana.

> Gracias al aumento de animaciones en el juego, a Sam Fisher se le verá mucho más ágil, con movimientos más fluidos y letal como siempre

Así Sam Fisher, se enfrenta a una nueva aventura de infiltración, con un guión totalmente sorprendente y muy trabajado. Se repiten en este título características fundamentales de la saga como la acción sigilosa, el desarrollo de una estrategia para enfrentar a enemigos y ver a Fisher bien pertrechado de gadgets y con su pistola, cuchillo y gafas de visión nocturna habituales. No obstante el juego nos trae como novedades la trama de un conflicto internacional que hace viajar a Sam por medio mundo, una campaña más larga y elaborada y una vertiente multijugador muy jugosa. Y esto sólo lo visto por el momento.







Que en la misión hemos tenido que echar al traste nuestra faceta más sigilosa... ¡Pues armas, para que os quiero! Ya «Conviction» nos dejó una acción brutal, y la de «Blacklist» tampoco será moco de pavo. Si no a correr y a superar obstáculos, que en este título Sam Fisher demostrará estar en plena forma. Y ojo a la libertad de acción y a la cantidad de posibilidadades, serán mayúsculas.

Ubisoft | Acción, sigilo
20 de Agosto | 18+
http://splintercell.ubi.com

Cooperativo de nivel

El cooperativo es un modo de lo más atractivo en este juego. Viene con cuatro tipos de misiones y catorce mapas con pantalla partida para dos jugadores. Podrás dar vida al mismísimo Sam Fisher y a Isaac Briggs (de la CIA), y jugar a dos. Con tu compañero afrontarás misiones que de forma individual no sería posible, así como acceder a zonas del mapa donde tampoco lo lograrías por tus medios, cubríros las espaldas mutuamente y crear vuestro propio estilo de juego. Y ojo, buena noticia, las misiones cooperativas también pueden disfrutarse en solitario.

SI LOS VIDEOJUEGOS SON TU PASIÓN CONVIÉRTELOS EN TU PROFESIÓN

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL


GRADO EN **DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS**
+ Experto universitario en Creación de videojuegos


MÁSTER EN **ARTE Y DISEÑO VISUAL DE VIDEOJUEGOS**
Dirección:
Francisco Javier Soler
Director de Arte en Pyro Studios


MÁSTER EN **GAME DESIGN**
Dirección:
José Manuel García Franco
Co-founder & Director de juego en Sokoh Studios


MÁSTER EN **PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS**
Dirección:
Jon Beltrán de Heredia
Fundador y CEO de *Mouin*

Colaboran:





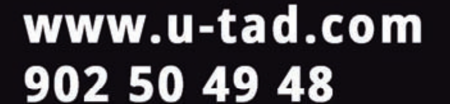






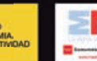





www.u-tad.com
902 50 49 48


Centro adscrito
UNIVERSIDAD CAMILO JOSÉ CELA

Proyecto cofinanciado por el Ministerio de Economía y Competitividad




Masacre

Que no te engañe su estrafalario sentido del humor: Masacre es uno de los asesinos más despiadados de Marvel. Eso sí, le gusta mucho decir chorradas... Y ojo, se agradecen.

Desde el bombazo que supusieron las primeras películas "modernas" de Spiderman y los X-Men, la editorial Marvel ha dominado tanto en el cine como en los videojuegos el panorama de los superhéroes sin apenas competencia. Con un universo tan poblado como el suyo, caben personajes de todo tipo, y uno de los más extravagantes es Deadpool, también conocido en nuestro país como Masacre.

> Incluso antes de comenzar la partida, en el menú de inicio, Masacre ya nos contará algunos chistes

A medio camino entre «Bulletstorm» y «Devil May Cry», el juego se decanta por un estilo muy similar al de los cómics que le han hecho famoso. En cualquier momento, el antihéroe que controlamos desde una perspectiva en tercera persona se puede dar media vuelta y, mirando a cámara con media sonrisa, hablarnos sobre cualquier cosa que se le pase por la cabeza. El tutorial, por ejemplo, es uno de los más divertidos que se pueden probar en consola, gracias a sus constantes interrupciones para mencionarnos lo mal que lo estamos haciendo.

Según vayamos avanzando en la aventura principal se irán desbloqueando habilidades para desmembrar de formas inimaginables a nuestros enemigos, si bien la crudeza de las imágenes queda rebajada con los incontables comentarios jocosos del protagonista. Le es imposible dejar de reírse de todo el que pasa delante de él. Aunque si no queremos armar mucho ruido, siempre queda la opción de acercarnos sigilosamente para deshacernos en silencio de los adversarios más peligrosos.

En un momento en el que Xbox 360 y PS3 se consideran consolas más que veteranas, es un soplo de aire fresco ver cómo los desarrolladores convierten juegos como «Masacre» (sin grandes presupuestos ni protagonistas súper famosos) en una experiencia jugable tan espectacular. Y de paso nos regala perlas de humor irónico muy bien recibidas por estos pagos: *"Ey tía, tú debes ser Pícara, porque me estás succionando la vida..? ¿No? Bueno, vale, si pasa de mí me da igual pero..."* O *"Querido Wolverine: Imagino que, comparado con la larga historia de conflicto humano y sufrimiento, la vestimenta desfasada que te empeñas en llevar no está TAN mal. Firmado, Masacre.*



Activision | Acción
Junio | 18+
www.deadpoolgame.com

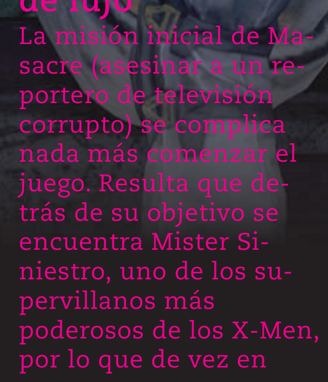
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



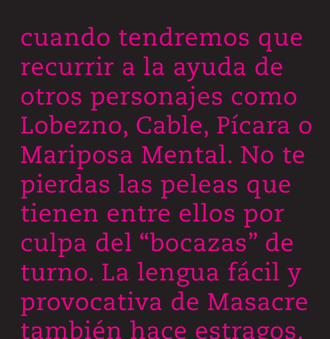


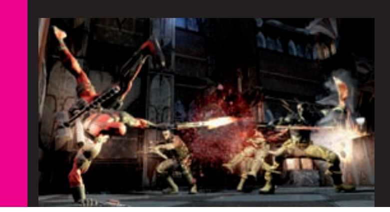
Con un sistema de control sencillo e intuitivo, podremos mantener duelos cuerpo a cuerpo espectaculares. Ejecutaremos desde golpes contundentes a combos solo posibles en la piel de un superhéroe.

Secundarios de lujo



La misión inicial de Masacre (asesinar a un reportero de televisión corrupto) se complica nada más comenzar el juego. Resulta que detrás de su objetivo se encuentra Mister Siniestro, uno de los supervillanos más poderosos de los X-Men, por lo que de vez en cuando tendremos que recurrir a la ayuda de otros personajes como Lobezno, Cable, Pícara o Mariposa Mental. No te pierdas las peleas que tienen entre ellos por culpa del "bocazas" de turno. La lengua fácil y provocativa de Masacre también hace estragos.

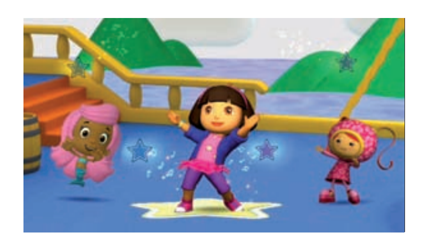


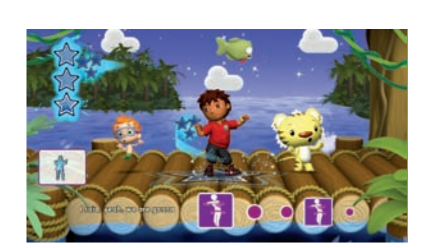


Nickelodeon Dance 2

¡A bailar con los 20 personajes más marchosos del universo Nickelodeon!

Y es que para los críos es otra estupenda opción veraniega, delante del sensor Kinect o de la Wii, y a pasarlo bomba con las alegres tonadas de Dora la Exploradora, Los Backyardigans, Go, Diego, Go!, Equipo Umizoomi, Bubble Guppies, The Fresh Beat Band y demás cracks animados del canal Nickelodeon. Esta secuela proporciona mayor diversión y colorido y unos pasos de baile más vistosos que nunca gracias a la treintena de canciones disponibles y divididas, según su nivel de dificultad, en "primeros pasos", "pasos elegantes" y "pasos elaborados". Tales son las opciones del menú "baile", el principal de un juego que también incluye "ejercicio" (con un reto exclusivo para cada canción para estar en forma), "congelación" (para ganar puntos extra) y partida rápida (para elegir una canción aleatoria). El modo de juego es de lo más directo y sencillo: nos colocamos delante de Kinect (o con el mando de la Wii en guardia) tan cómodamente y sincronizamos nuestros pasos según los iconos que van apareciendo en pantalla. Además podremos inmortalizar nuestros mejores bailoteos con la cámara, conseguir premios y logros y desbloquear más canciones para que no pare la música.





2K Play | Musical, baile | Mayo | 3+
www.2kgames.com/2kplay

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



UP: Pasos de baile adecuadamente sincronizados y escenarios coloristas y brillantes.
DOWN: Las opciones "fitness" están metidas con calzador. Algunas canciones son flojitas.

The Last of Us

Al fin llega el proyecto que le ha llevado cuatro añazos a Naughty Dog: un "survival action" donde tendremos que escoltar a un catorceañera del ataque de infectados y peligros mil. Bienvenidos al Apocalipsis más real.

Si la última hornada de videojuegos triple A tuviese una banda sonora emocional como un chip implantado en su placa base, esta sería, seguramente, "I will survive" (mejor la versión grunge de Cake que la disco-rainbow de Gloria Gaynor). Pocas veces ha existido tamaña conspiración para poner a la humanidad contra las cuerdas como ahora. Quizá sea por masoquismo, quizá por cabezonería, o tal vez porque, en el fondo, nos lo tenemos merecido después de las barrabasadas que hemos infringido desde tiempo inmemorial al planeta. Pues ahora, toma pastillas de goma y revancha de los dioses, homo sapiens.

Y, entre toda la alineación de cataclismos, el Apocalipsis zombi (o similares) se lleva la palma. El esquema es de manual: una plaga que diezma a la civilización (en este caso, de hongos, y no de los que se pillan en un antro de carretera, como dijo el dicharachero presentador de «The Last of Us» en Madrid), una raza humana asfixiada y dividida entre infectados, militares mercenarios y resistencia rebelde, y mucho campo abierto y hecho un cristo para intentar sobrevivir expriemiendo el ingenio y los recursos naturales putrefactos a nuestro alcance. La pregunta clave de todo: ¿es esto realmente un juego?

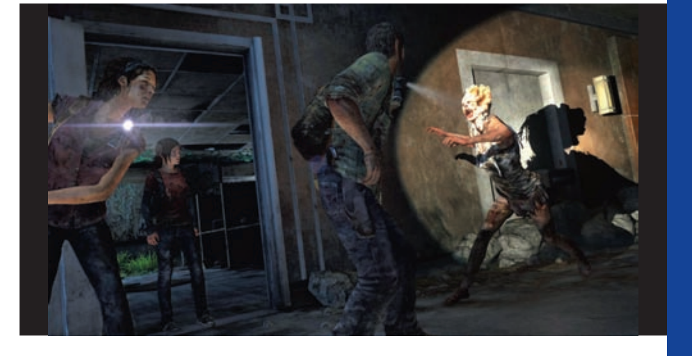
Porque la mayor virtud de «The Last of Us» es su escalofriante e inquietante realismo en la puesta en escena y los retos planteados, que tienen miga. Naughty Dog deja atrás la aventura más o menos equinoccial de su saga «Uncharted» y nos presenta un "survival action" (según su propia denominación de origen) que, desde su arranque, intenta desmarcarse del pelotón: un padre, contratista con vocación estraperlista,



Sony | Survival action
| Junio | 18+
www.lastofus.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Crisol de culturas

A la hora de buscar raíces y referencias en el juego, sus creadores confiesan su adoración por la narrativa de Cormac McCarthy, principalmente "La carretera" y "No es país para viejos", y



sus ambientes hostiles y derrotados. En cuanto a películas, se quedan con "El libro de Eli" y "Soy leyenda" (mejor Vincent Price que Will Smith, claro). También la sombra de "The Walking Dead" o la saga «Bioshock» es alargada para lograr ese punto de terror descarnado pero emocional.



Bricolaje de supervivencia

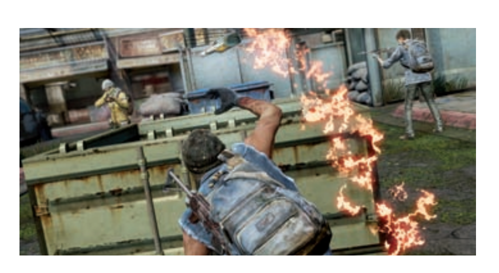
Los enemigos a los que nos enfrentaremos pueden ser mutantes pero no estúpidos (también incluimos a los castrenses, siguiendo la frase de Groucho sobre inteligencia militar). De hecho, están regidos por un sistema llamado "equilibrio de poder" con el que nos atacarán inesperadamente y en oleadas. Por suerte, además de las armas de fuego y nuestro puños, el juego permite fabricar todo tipo de artilugios de ataque atando o añadiendo piezas casi de desguace para formar hachas, garfios, lanzas con cuchillos o bates de clavos. Viva la bricomanía.



Nuestro viaje por la geografía yanqui no será precisamente de placer. Nos encontraremos con varios tipos de infectados, desde los más "atontolinados" a los más fieros y purulentos (a estos hay que ensartarlos con la daga o dispararlos repetidamente). Pero todos, letales y pesadillesco para que esta extraordinaria aventura se convierta en un desafío constante para nuestra capacidad de ataque y de defensa.

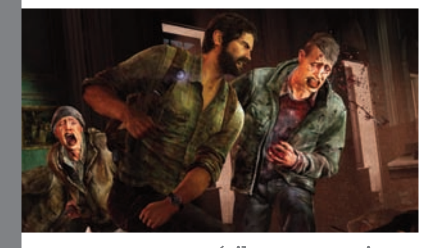
llega a casa molido y sin recordar que es su cumpleaños; su hija le regala un reloj de pulsera y, al probárselo, ve que no funciona (puro Kaurismaki). A la mañana siguiente es cuando empieza el "tomate" (puro Emmerich): holocausto, caos, muerte, destrucción y huida desesperada. Tras quedar solo ante el peligro, Joel, que así se llama el tipo en cuestión, se compromete a emprender una misión de rescate y escolta de Ellie, un adolescente que tendrá que llevar a un chiscón de la resistencia, The Fireflies. Honor, coraje, amistad y aprendizaje extremo en mitad de un escenario brutalmente honesto en su devastación y colosal que nos conducirá de costa a costa del país (Estados Unidos, claro) salvando todo tipo de obstáculos, aniquilando a infectados de forma sigilosa o ruidosa y tomando decisiones morales que inciden en la relación paternofilial de los protagonistas. Todo ello, empaquetado con ingeniosas piezas falsas, sorpresas (ojito a algunos "huevos de pascua"), modos de juego (incluyendo el multiplayer para desengrasar tensiones), giros argumentales de gran sobresalto y una cuidadosa factura gráfica y de sonido. ¿El último gran juego de la PlayStation 3? Pues tiene todas las papeletas...

> Unos escenarios impresionantes, una jugabilidad única y un guión psicológico como pocos hacen de este juego uno de los mejores vistos en PS3



Guía de juego

En un juego donde la exploración y el "arréglatelas tú mismo" están a la orden del día, es imprescindible familiarizarse con los diversos controles, herramientas y opciones a nuestra disposición. Algunos, con varias funciones, como L1, para apuntar y para buscar los ángulos de cámara más beneficiosos. Aparte, tendremos la botonadura básica (X saltar, cuadrado acción y ataque, triángulo coger objetos y abrir puertas, círculo agacharse), y



otra no menos útil, como esprintar con L2, encender la linterna con R3, recargar y disparar con R1 y escuchar atentamente a nuestros enemigos con R2 (el "superoído" es fundamental en esta aventura). También hay que tener en cuenta que la combinación de algunos elementos tienen diferente función en ataque o en defensa: por ejemplo, con algunos podremos elaborar un botiquín o un cóctel molotov, según nuestras necesidades. Y es que, para salir vivos del fin del mundo hay que buscarle las cosquillas e ingenios a todo.



Wonderbook

Diggs Detective Privado



Sony | Aventura | Mayo | 7+
es.playstation.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Mucho cuento y mucho acertijo

El intríngulis argumental del juego se basa en el conocido acertijo-trabalenguas alrededor de Humphry “Don Huevo” Dumpty, que viene a decir algo así como: “Humpty Dumpty en una pared se sentó, Humpty Dumpty de ahí arriba se cayó. Todos los caballos del rey, y todos los hombre del rey, no pudieron poner a Humpty entero otra vez”. Bueno, puede que ellos no, pero Diggs el sabueso desde luego que sí. A este peculiar personaje no le falta olfato ni perspicacia, es sagaz donde los haya.

Librolandia, Sin City etiqueta negra

Sin duda uno de los puntos fuertes del juego es la inspiración e imaginación a la hora de presentar un "escenario del crimen" memorable: Librolandia, un territorio bastante comanche donde no faltan locales de dudosa (o clarísima) reputación, esquinas y callejones peligrosos, farolas con gatos y gatitas apoyándose en ellas, y lluvia, mucha lluvia para lavar los pecados y aflorar los enigmas de un juego fértil y fetichista de los peligrosos años 30 y 40 en que se basa. Y ojo a los efectos lumínicos y al diseño claroscuro de algunas localizaciones.



El libro-abracadabra de PS3 vuelve a abrirse con una aventura repleta de misterios, glamour y genuino espíritu de la serie negra más clásica.

Tras aquel brillante asalto de tanteo llamado «El Libro de los Hechizos», Wonderbook, el último invento para difuminar las fronteras del videojuego con otras artes presenta su segundo capítulo. Y lo hace de forma bastante arriesgada y extravagante: nada menos que metiendo al esférico y oval Humpty Dumpty en una sartén de novela negra típicamente años 30. Una idea curiosa salida de la mente juguetona del (oscarizado) estudio de animación Moonbot, que ha destapado el tarro de las esencias para presentarnos una aventura que haría las delicias de Miss Marple. El protagonista es el detective Diggs Orúguez, que se enfrenta a su caso más "hueso": un misterioso asesinato con el que tendrá que exprimirse la sesera para ir recomponiendo las piezas de un puzle endiablado. Y quien dice piezas dice cáscaras de huevo…

Pero antes de disfrutar con las pesquisas de Diggs y empezar a peinar Librolandia (la ciudad donde se localiza nuestra aventura) es imprescindible contar con la cámara PS Eye y el mando inalámbrico-gusiluz PlayStation Move (aparte, lógicamente, del "libro de trapo" Wonderbook propiamente dicho). Después de elegir las características del jugador, podemos abrir de par en par el mágico instrumento y dejar que la realidad aumentada obre el pequeño milagro de meternos en un argumento genuinamente noir, plagado de guiños a un género tan presente en la cultura popular del siglo XX.

Pero ojo, el juego no se limita a ser un sucedáneo de "¿Quién engañó a Roger Rabbit?" o un mero pasatiempo infantil, está dotado de personalidad propia, aparte de un diseño y una puesta en escena por momentos espectaculares y que aprovecha perfectamente la estructura de "teatrillo" de esta saga. Y, sí, el target es infantil-juvenil, aunque este título incluya elementos y personajes con matiz adulto, desde gángsteres de moral encallecida a "femme fatales" de moral… más encallecida aún. Pero no hay que alarmarse, porque el buen gusto y el metalenguaje (tanto de la serie noir como de los cuentos infantiles, como el de los tres cerditos o mamá ganso) aportan un plus de brillantez e ironía al guiso.

> Mucha interacción e imaginación en un juego que también bebe de las fábulas infantiles y del mejor cine de animación

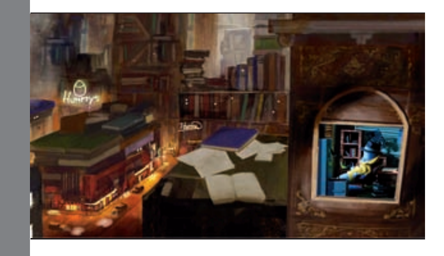
Si a esto le añadimos un guión bastante currado y que va enseñando sus ases en la manga a lo largo de los diversos capítulos, una banda sonora nostálgica como la mirada de Bogart y un espléndido doblaje al español, la prueba del dos para Wonderbook se pasa con notable alto, casi sobresaliente.



Todo el glamour de la serie noir y la sensualidad de sus femme fatales se derrama con maestría en un juego que, con alma de fotonovela troquelada, nos plantifica en alguna de las situaciones y clichés más legendarios del cine y la novela negras clásicos. Todo un regalo para los sentidos, el buen gusto y la inteligencia creativa. Además, los personajes antropomórficos le dan un toque muy curioso a una aventura donde no falta ni banda sonora etiqueta negra, claro.

Guía de juego

La interactividad y la interconexión juego-jugador sigue siendo la gran baza de la serie Wonderbook. La invitación a subirnos y vivir la fábula propuesta, al estilo híbrido entre "Corazón de tinta" y "La rosa púrpura de El Cairo", es irresistible, máxime cuando nos encontramos con el aliciente de poder manejar y manosear el libro mágico a nuestro antojo. Así, podremos rotarlo para poder buscarle



las cosquillas y los rincones oscuros a cada escenario a la caza y captura de pistas, sacudirlo como una maraca para que "caigan" elementos escondidos, frotarlo para provocar un aguacero providencial, inclinarlo para arrojar luz sobre diversos detalles que pueden escapar a un primer vistazo… Todo un ramillete de opciones para que el jugador se sorprenda y divierta, siendo partícipe del argumento hasta tal punto de que sea el mismísimo coguionista. Además, el mando Move también nos proporciona bonus extra, tales como poder hacer fotos a los diversos escenarios y hasta dotarlos de profundidad de campo idónea. Lo dicho, una varita con páginas y un cofre de trucos de sombrerazo.

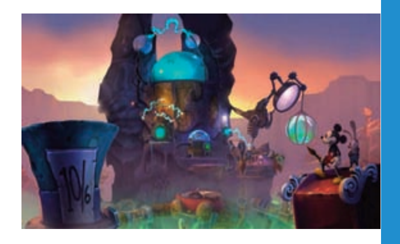


Epic Mickey
El retorno de dos héroes



Disney | Acción, plataformas | Junio | 7+
http://es.playstation.com/psvita

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





El genio detrás del juego

Warren Spector, uno de los diseñadores de videojuegos más importantes de las últimas décadas, es el cerebro que mueve toda la maquinaria de la serie «Epic Mickey». Lo más importante para él fue dotar al jugador de completa libertad para superar las pantallas, como se demuestra en las misiones que podemos enfrentarnos a enemigos, distraerlos con ataques especiales o pasar de puntillas al estilo Solid Snake. Todo un puntazo para lo que se suponía que era un título de plataformas, destacando este aspecto jugable aún más en PS Vita.



Mickey reVITAlizado

La portátil de Sony sorprendentemente mejora el aspecto general del juego respecto a las versiones de consolas de sobremesa. No sólo son gráficos remodelados en HD y con una tasa de refresco de pantalla superior, sino que los enemigos han recibido un estupendo lavado de cara que comienza por la inteligencia artificial. Tratar de engañarlos o luchar contra ellos nunca había sido tan difícil (y divertido). Además, incluye la opción en exclusiva de modo cooperativo por wifi. Todo un incentivo para disfrutar de este título en PS Vita.

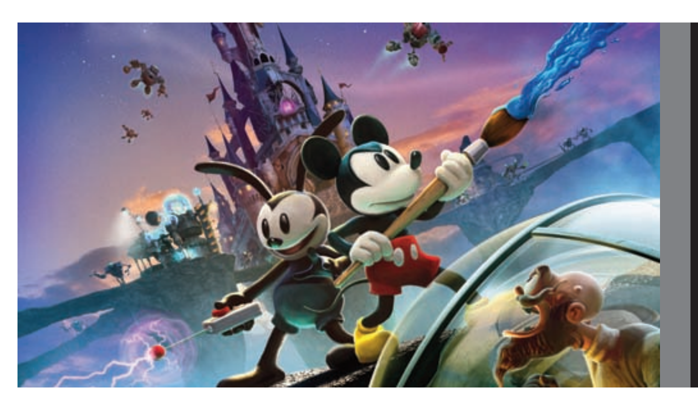


Puede que el protagonista de la historia sea Mickey, pero la manera de jugar a este título, colorido y mágico donde los haya, depende completamente de ti.

Después del abrupto final del primer «Epic Mickey» (que no destriparemos), estaba claro que Warren Spector nos tenía preparada una secuela repletita de sorpresas. «El Regreso De Dos Héroes» está ambientado cierto tiempo después de la primera entrega, pero en el mismo escenario: el Páramo. un lugar que sirve de retiro para personajes olvidados de Disney.
Tras de una serie de terremotos, el Doctor Loco (el malo del primer juego) reaparece asegurando que se ha reformado, al mismo tiempo que avisa del peligro de invasión de unos nuevos enemigos. Dos nuevos personajes, Oswald y Ortensia, no se fían de las intenciones del científico, por lo que deciden pedir ayuda a Mickey Mouse. El ratón no se lo piensa dos veces y coge el pincel para deshacer el entuerto a brochazos.
Lo primero en llamar la atención a quienes conocieron el juego por sus versiones de consola de sobremesa es el gran empujón técnico experimentado. Entre los colores, que parecen más vivos en la pantalla de la PS Vita, y la suavidad de movimiento, la sensación de que estamos frente a una película de dibujos animados es mucho mayor. El acertado diseño retro de los personajes tiene mucho que ver, sobre todo porque pese a su estética son muy expresivos y dinámicos.
La tarea de los jugadores sí se ha mantenido intacta: utilizando la brocha de Mickey, nuestra misión consiste en dirigir a la mascota de Disney por unos escenarios interactivos, a los que podemos añadir pinturas "constructivas" o bien borrar elementos según nos apetezca. Los escenarios alternan pantallas en puro 3D, como las del Super Mario 64 de toda la vida, o bien otras un pelín más planas, con desarrollo lineal pero diversos planos para cambiar de trayectoria.

> Devuelve a la vida las atracciones y personajes animados que te marcaron la infancia , llenando de magia tu PS Vita

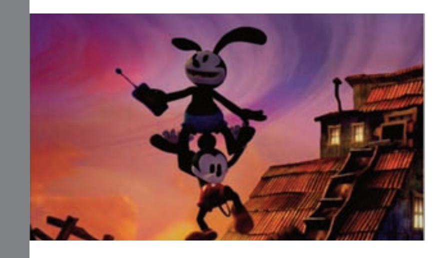
Por supuesto, Oswald sigue siendo un personaje controlable por un segundo jugador o por la máquina si estamos solos. Las reacciones de nuestro acompañante virtual son ahora más precisas cuando la CPU se hace cargo de él, pero lo ideal es que un coleguita nos ayude aprovechando a tope los poderes eléctricos de nuestro orejudo acompañante.
Algo esencialmente positivo es que este título no se percibe como infantil, sino para todos los públicos. Con las opciones que nos permite, «El retorno de dos héroes» tiene ese toque de los mejores Sonic o Super Mario, y eso es lo mejor que se puede decir de un título que mezcla aventura, acción y plataformas con un diseño de lo más original.



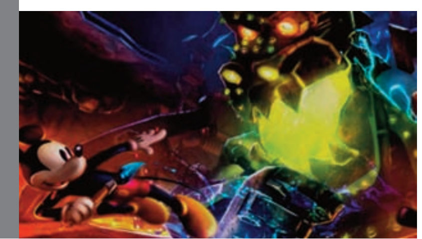
De las cualidades de los dos personajes principales del juego nos valdremos para ir avanzando en el juego. De Mickey su faceta artística, con cuyo pincel mágico podremos interactuar con el escenario, pintando elementos del mismo o borrándolos. Oswald pondrá su granito de arena con su ingenio y capacidad para hacer funcionar todo tipo de aparatos eléctricos. De la cooperación entre ambos depende mucho el éxito de nuestras misiones.

Guía de juego

La novedad respecto a la anterior entrega reside en Oswald, que utiliza un control remoto de forma muy parecida al pincel de Mickey. No sólo nos servirá para atacar a los enemigos, sino que podemos convertirlos en aliados o bien alterar el entorno para completar determinadas tareas. Oswald también tiene otras muchas habilidades, como la de volar con sus orejas, desencajar sus patas o utili-



zar sus brazos como boomerangs. Cuando está junto a Mickey, puede combinar sus ataques en movimientos únicos. Además, las adiciones especiales para PS Vita incluyen el uso de la pantalla táctil para dirigir los trazos, y en otras misiones el uso de acelerómetros para por ejemplo conducir vehículos girando toda la consola hacia la izquierda o la derecha. Otro aspecto de interés es el apartado sonoro, presente con interpretaciones musicales en todos los niveles. La música reaccionará a nuestra manera de jugar y si utilizamos mucho la pintura, la banda sonora se llena poco a poco de instrumentos, mientras que los usuarios que prefieran usar menos oirán una melodía más sencilla.





Pikmin 3

Nintendo | Estrategia, acción | Julio | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

La serie animada

Es curioso que Microsoft anunciara este año la colaboración con Steven Spielberg para hacer una serie sobre «Halo», su franquicia estrella. La gente de Nintendo lleva tiempo trabajando en sacar unos dibujos animados sobre «Pikmin», coincidiendo con el nuevo lanzamiento. Lo llamativo es que los episodios se podrán ver en tres dimensiones a través de la 3DS y prometen grandes momentos. Y es que además de la estrategia ofrecida en el juego, la acción es de lo más "fílmica", como cuando ayudados por el control arrojamos los Pikmin para que se agarren a las partes débiles de los enemigos.

¿Por qué ha tardado tanto?

Las primeras pistas de un tercer «Pikmin» se dieron en verano de 2007, cuando Shigeru Miyamoto aventuró que "aún no se ha visto todo lo que queremos de Pikmin". Entonces se apuntaba a Wii, ya que su particular interfaz encajaba perfectamente con la filosofía del juego. En el E3 del año siguiente, se confirmaba que habría un «Pikmin 3», sin dar más detalles sobre su desarrollo. No fue hasta 2011 cuando de nuevo Miyamoto declaró que la nueva consola que tenían prevista, con gráficos HD y más opciones jugables, le parecía la plataforma idónea para lanzar este juego. No se equivocaba.



Casi una década después, una de las creaciones favoritas del genial Shigeru Miyamoto vuelve a aparecer en escena. Y cómo no, con brillantez.

En su momento, Game Cube sorprendió con titulazos originales como «Smash Bros, «Viewtiful Joe», «Paper Mario»... coloristas y exclusivos ; y entre todos ellos sobresalió «Pikmin», heredero espiritual de «Lemmings», pero con un punto estratégico mucho más desarrollado. Ahora «Pikmin» regresa para Wii U, con unatercera entrega y una historia que nos lleva al planeta Koppai, donde sus habitantes están atravesando una hambruna provocada por la escasez de alimentos. Dispuestos a darle la vuelta a la situación, tres "koppaianos" se aventuran al espacio hasta llegar al planeta Pikmin. Aquí Alp, Brittany y el capitán Charlie deben hacer un aterrizaje de emergencia. Pero por lo menos al salir de la nave se encuentran con buenas noticias: el planeta está lleno de alimentos gigantes que crecen en el entorno natural. De hecho, son tan grandes que no pueden cargarlos ni cultivarlos por sí mismos, así que comienzan a plantar semillas de pequeños Pikmin para que les ayuden a cultivar y recolectar los frutos de la tierra.

Para estrenar bien las posibilidades de la plataforma, contaremos con tres opciones de sistema de control: el Wii U Gamepad, el Wii U Pro Controller si prefieres un control clásico, o bien el Wii Plus con el nunchaku. Este último puede parecer algo extraño, pero es tan intuitivo como el mando tradicional de Game Cube y en algunas situaciones incluso superior. Con un poco de práctica podrás apuntar fácilmente a los objetos que quieras mover, mandando a tus esbirros de colores suavemente. En cualquier método de control que elijamos, la pantalla táctil del Wii U Gamepad nos mostrará un mapa general de la zona donde estemos jugando.

> La nueva entrega tiene todo lo que cualquier jugador desearía: Larga, bonita, entretenida y técnicamente sobresaliente

La mayor diferencia de todas está por supuesto en sus gráficos. Desde las pobladas selvas hasta los reflejos del agua, así como las animaciones de los centenares de bichos en pantalla, no cabe duda de que han pasado dos generaciones de consolas desde la última vez que vimos un juego de esta serie. Especial mención para los enemigos, que nos pondrán las cosas difíciles con patrones de ataque renovados. Habrá que devanarse los sesos para derrotar a algunos de ellos, con el problema añadido de que en muchas ocasiones tendremos una cuenta atrás.

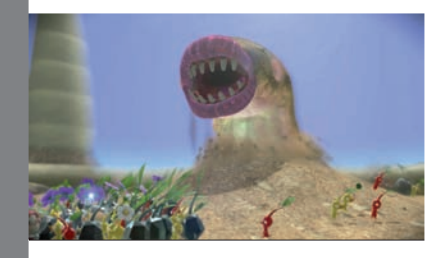
Los que conocieran los anteriores Pikmin se encontrarán como en casa mientras echan unas partidas, y los novatos en esto de la estrategia ecologista, se sorprenderán sin duda con la entrega más completa de la serie, y con luz propia.



No es de extrañar que «Pikmin» sea uno de los juegos de los que se sienta más orgulloso Shigeru Miyamoto. La estrategia en este título alcanzó nivel de relumbrón que ahora se repite a mayor escala en Wii U. Y es que aún siendo pequeños y adorables, nadie duda que los Pikmin unidos y bien dirigidos son imparables. Y ojo, durante las batallas perderemos a muchos de nuestros coleguitas, pero así de cruel es la guerra... ¡Os vengaremos!

Guía de juego

La mecánica de juego sigue siendo la misma de siempre. Manejando a centenares de pequeñas semillitas, tendremos que utilizar sus habilidades particulares para explorar los mundos, defendernos de hambrientos enemigos y descubrir tesoros repartidos por el mapeado. Los Pikmin obedecen nuestras órdenes a pies juntillas, diferenciándose por colores. Por ejemplo, los rojos son inmunes al fuego, mien-



tras que los azules pueden entrar en el agua sin ahogarse. A los ya conocidos violetas, amarillos y blancos, se añaden otras variedades como el rosa, capaz de volar, o el gris, mucho más fuerte que los demás y que puede atravesar fuertes barreras. Nuestra tarea consiste en manejar hasta tres líderes diferentes al mismo tiempo, y podemos cambiar instantáneamente entre cada grupo para llevar a cabo las misiones con más rapidez. Esto será indispensable para resolver puzles cuyos botones de activación están alejados. Por otro lado, en el mundo rediseñado de Pikmin la aventura también la puedes disfrutar en compañía de tus amigos en el modo multijugador, una experiencia gratificante con Wii U.



Mario&Luigi Dream Team Bros.

El dúo dinámico por excelencia del videojuego universal vuelven a la carga cooperativa en un título soñador pero con algunas pesadillas en sus alforjas. Estos dos no se duermen en los laureles, ni mucho menos.



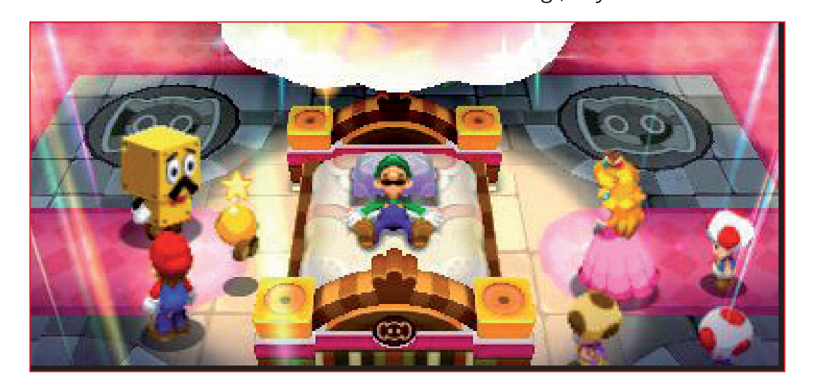
Mario y Luigi, Luigi y Mario, qué dos patas para un banco (de madera y de los otros, porque a estas alturas tendrán amasado un botín a la altura del señor ídem). Además, con ellos no valen los desahucios y escraches, porque sus únicas huelgas son, cómo no, a la japonesa: pocos individuos hemos conocido más estajanovistas (y eso que tenemos un buen ejemplo muy cercano), además manteniendo el nivelazo inmune a modas, maneras y pasos del tiempo. Por separado o juntos y en comandita en cartuchos gozosos como. «Compañeros en el tiempo», «Viaje al centro de Bowser» o este «Dream Team Bros» que, realmente, hace honor a su título por partida doble. Por un lado, tenemos a los dos auténticos MVP de Nintendo cooperando en feliz hermandad estilo Stockton y Malone. Por otra parte cuenta con un argumento onírico y soñador, pero que no descarta la imaginativa pesadilla y la creativa mala baba. Una aventura cien por cien de la casa, de brillante fantasía y de jugabilidad vibrante, vamos. Así, la historia arranca con una enigmática invitación dirigida a la Princesa Peach y todo su séquito, para visitar Isla Almohada de parte de su no menos misterioso propietario, el Doctor Modorra. En realidad la invitación es una trampa para que la cándida princesita, que no escarmienta, vuelva a ser víctima de un secuestro, aunque en esta ocasión su cautiverio tendrá lugar en el mundo de los sueños, dominado por un nuevo enemigo en la saga, Pesadillo, el fantasmagórico conde murciélago (los nombrecitos también son sello de fábrica). Para pararle los pies a este bicharraco y rescatar a Peach, Mario deberá entrar en este mundo onírico a través de los sueños de su hermano Luigi, cuyo cerebro está en

Nintendo | Rol | Julio | 3+
www.nintendo.es

Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●●○

El sueño de una noche de verano

Como es sabido, la 3DS le sienta como un guante a Mario y a su hermanito (recordemos el estupendo «Luigi's Mansion 2» recientemente estrenado). Y este juego no es una excepción, ya que el nivel gráfico de los escenarios y animaciones es de muchos quilates. Si a esto le añadimos un apartado musical "allegro" y marca de la casa y un control que saca jugo de las posibilidades portátiles de la consola, el balance final es óptimo. Ah, y que no se nos olvide la guinda al pastel: el efecto tridimensional queda fetén.



Me hace falta un bigote

A pesar de que el componente explorador y estratégico es esencial para avanzar en el juego, las batallas también están bastante bien plantadas, ofreciendo recompensas y puntos con los que podremos aumentar atributos como la salud o la fuerza y con ello conseguir subir de nivel. Además, también se han añadido ítems clásicos de la franquicia como los puntos TÁN –necesarios para realizar ataques especiales– y el Bigote, esencial para conseguir el toque final de gracia y llevarte al huerto (metafóricamente hablando, claro) a algún villano o jefe peliagudo.

La última vez le vimos en su mansión solariega pasando más miedo que Kirby en la jaula de los erizos. Ahora, Luigi se alía con su fiel fratello Mario para esta aventura con toques plataformeros y "rompecabeceros" en la que ambos tendrán que coordinar fuerzas para luchar contra enemigos tan surrealistas como el de la foto. Por suerte, Luigi se crece ante las adversidades.

conexión directa con la población de la Isla. Con un pie en el mundo de los sueños de Luigi (que siempre ha tenido más pájaros y ovejas contando en la cabeza) y el mundo real, los "fratellos" deberán resolver variados puzles con sabor plataformero, luchar contra enemigos e incluso interactuar con las creaciones salidas de los sueños del propio e inefable Luigi.

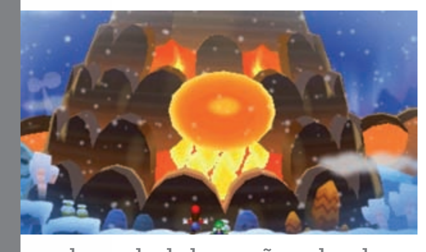
A lo largo de una serie de mundos y escenarios que tienen cierto sabor con el último título de Pokémon (por lo de las mazmorras y demás), nuestro dúo dinámico tendrá que compenetrarse mejor que nunca para adaptar cada reto y cada villano al mundo de Morfeo o a la cruda realidad, para así darle boleto más eficaz. En las batallas que tienen lugar en el mundo de los sueños, el poder del Luigi Soñador vuelve a ponerse de manifiesto en forma de una horda de Luigis que ayudarán a Mario a crear los formidables ataques "luiginarios", movimientos que nada tienen que ver con los ataques que Luigi y Mario realizan en el mundo real.

> Originales ataques y habilidades y currados escenarios ponen nota alta a un RPG repleto de elementos y codazos clásicos de la saga

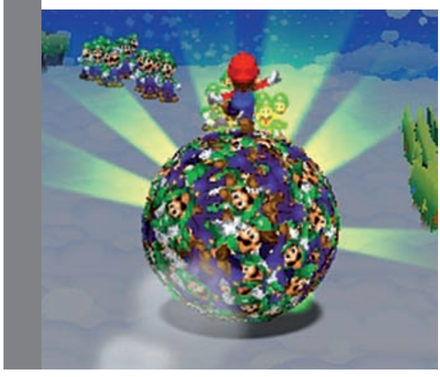
Mucha diversión, creatividad, guiños clásicos y planteamiento preciso de del combate por turnos hacen de esta entrega una auténtica gozada para el mariófilo de pro. Ya se saben, los sueños, juegazos son.

Guía de juego

Pocos juegos hay más directos, instintivos y que no se andan por las ramas como los de Mario. Controles sencillos, jugabilidad a prueba de bombas y una chistera sin fondo para sorprendernos y alegrarnos la existencia a cada paso. La alternancia entre estos dos mundos tendrá una importancia vital en el juego. Aquí la cooperación entre hermanos será crucial. Así, cuando ambos exploren la isla deberán combinar sus habilidades, pero en



el mundo de los sueños, el poder de Luigi Soñador será esencial para poder ayudar a Mario. Por ejemplo, los elementos luiginarios serán una forma mágica de interactuar con el mundo de los sueños mientras Luigi duerme placenteramente. Podremos tirar a Luigi del bigote o rascarle la nariz en la parte inferior de la pantalla y comprobar cómo estos gestos tienen consecuencias en el mundo de los sueños, afectando al entorno y ayudando a Mario. Y ojo al mostacho-tirachinas, si Dalí lo pillara…



Project X Zone
A Lethal Surprise



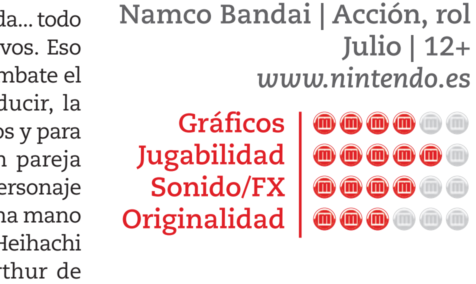
Más que un crossover, más que un homenaje. Míticos personajes de Sega, Namco Bandai y Capcom se ven las caras en este título de rol y estrategia. Un señor juego.

Las sagas más conocidas confluyen en este espectacular título que combina encarnizadas batallas con un sistema de estrategia por turnos protagonizado por personajes muy populares, nunca antes juntos. Hasta 200 tipos duros, durísimos, podremos ver en pantalla. Los los dos protagonistas, son Kogoro y Mii, un detective ninja y un estudiante de instituto ambos con habilidades sorprendentes. Pero además a esta fiesta de leches se suman carismáticos personajes, todos ellos jugables, como Chris Redfield y Jill Valentine de «Resident Evil Revelations», Akira y Pai Chan o Frank West de «Dead Rising». Y más, muchos más. La mecánica del juego (por cierto en 2D y que lucen magníficamente en 3DS) podríamos decir que se divide en dos partes. Por un lado está la parte táctica sobre un tablero de cuadrículas en el que vamos avanzando por casillas y por turnos. Si decidimos atacar nos vamos a la otra parte del juego, al combate puro y duro donde se librarán las batallas más espectaculares vistas en mucho tiempo. Si estando en el tablero recibimos un ataque podemos decidir defendernos, atacar o no hacer nada... todo depende de nuestros objetivos. Eso sí, en cuanto saltamos al combate el objetivo será sólo uno: reducir, la barra de vida de los enemigos y para ello además de trabajar en pareja podremos invocar a algún personaje estrella para que nos eche una mano y hacer combos letales, de Heihachi de «Tekken» o del gran Arthur de «Ghost'n Goblins». Todo sea por la victoria ¡y la diversión!

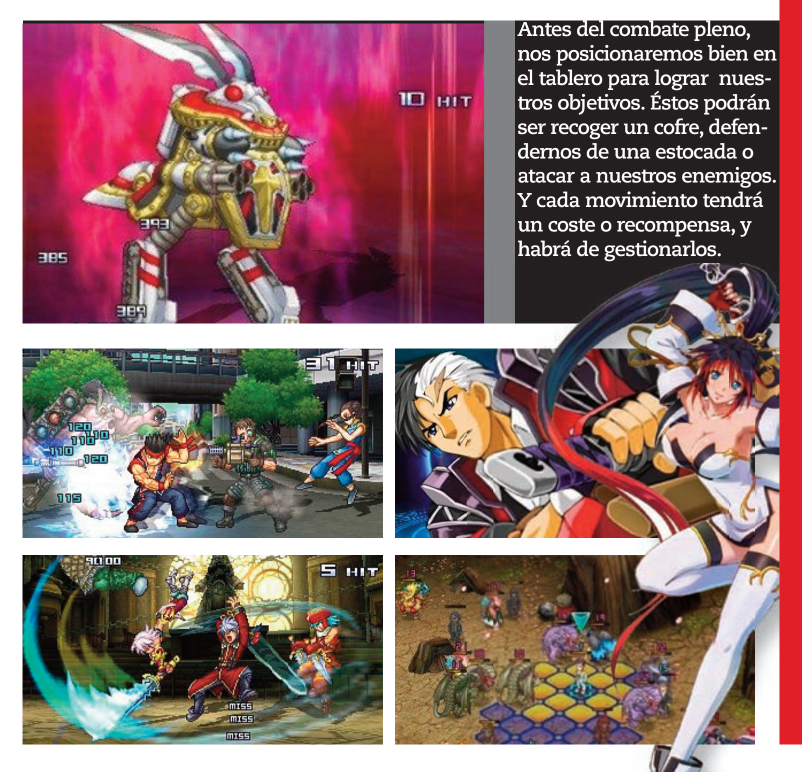
Más de 50 personajes jugables de 29 franquicias clásicas para una combinación única de combate con estrategia por turnos

Namco Bandai | Acción, rol
Julio | 12+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

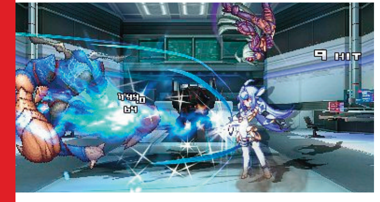


Antes del combate pleno, nos posicionaremos bien en el tablero para lograr nuestros objetivos. Éstos podrán ser recoger un cofre, defendernos de una estocada o atacar a nuestros enemigos. Y cada movimiento tendrá un coste o recompensa, y habrá de gestionarlos.



Plan de ataque

A la hora de desarrollar la estrategia es importante hacer bien las combinaciones de la pareja con la que jugamos sobre el tablero. Debe haber plena compenetración y no será fácil al principio, pero es cuestión de ir probando. A veces los ataques pueden ser aéreos



y si desperdiciamos los dos ataques antes de que nos llegue el regalito del cielo no haremos cadena. Así que hay que atacar de manera inteligente, para quitar más vida al enemigo, y desaparecerán antes, con más opciones de realizar ataques especiales.



LAS MEJORES OFERTAS



Hasta el 31 de julio





3x2 EN UNA SELECCIÓN DE FIGURAS SKYLANDERS GIANTS

*Excepto figuras grandes

PS VITA WIFI + EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES

PVP: 199.90€

Y llévate de regalo una tarjeta memoria 4GB.





MOCHILA SKYLANDERS + REGALO FIGURA SPYRO´S ADVENTURE

-10€

10 € DE DESCUENTO TRIPLE PACK SKYLANDERS FIGURAS



25% DE DESCUENTO EN ACCESORIOS REPLAY



CALL OF DUTY BLACK OPS II + GAFAS DE REGALO
(PS3, XBOX 360)



BATTLEFIELD 3
PVP: 27.90€ PS3 y XBOX 360
PVP: 17.95€ PC

PS3 (12GB)
PVP: 199.90€



FIFA 13
PVP: 27.90€ PS3, XBOX 36, N3DS, PS Vita, WII y WII U.
PVP: 17.90€ PC y PSP
PVP: 19.90€ PS2

DESCUBRE TODO LO QUE PASA EN EL MUNDO VIDEOJUEGOS EN elcorteinles.es/blog/videojuegos

Rincón del Jugador

Retrato robot
Nilin



▶EDAD: 26 años muy bien llevados (nació en verano de 2058, concretamente). Sin duda, tanto pakout al aire libre por las calles de NeoParís viene de perlas para la circulación y el cutis. Ni bótox ni gaitas.

▶APARIENCIA: Cíber-Barbie de rompe y rasga, Nilin Cartier-Wells (ese es su nombre completo) combina el look urbano y de guerrilla con el fa sionismo neoparisino muy de 2084. Aunque algún modelito pasó de moda en 2079... Sus ojos felinos a lo Mila Kunis y sus complementos no pasan desapercibidos, aunque pasen a toda velocidad.

▶CURRÍCULO: Niña de los ojos de los mandamases de Memorize, la chica salió díscola y se enroló "¡con los erroristas!" (como diría el de "Harlem Shake" ese), dedicándose a ser cleptómana de recuerdos, o choriza de memoria, si se prefiere. La gendarmería se cabreó mucho y la encerraron en la Bastilla, más desmemoriada que la pececilla Dory.

▶ARMAS: Aparte de un cebrero afilado (será porque está casi sin estrenar, después de su "lavado"), Nilin es un hacha en artes marciales futuristas, y se nota que ha jugado al «Street Fighter» porque algunas "galletas" son reconocibles. Además, aprende y asimila nuevos combos que es un primor.

▶FUTURO: Bastante prometedor, ya que ser la prota de una de las sensaciones del año, «Remember Me», no es moco de pavo. Y, mientras recibe alguna oferta de (neo) Hollywood, puede refrescarse la memoria viendo alguna peli como "Memento" o "El tío Boonme que recuerda sus vidas pasadas". ¡Apichatpong Weerasethakul rules!

Trucos

Dead Island: Riptide

Aquí hay que sobrevivir a los zombies. Y todo pasa por saber protegerse.

Duplicación del arma

Este truco funciona con los objetos que se pueden lanzar y volver a recoger. Cuando lanzamos el objeto y antes de que impacte tenemos que pulsar "Select" e ir al inventario. Desequipamos el elemento, salimos del inventario y recogemos el artículo. Ahora deberíamos tenerlo duplicado.

LOGROS:

15 G

La tormenta: Huye del barco en cuanto puedas.

El corazón de la oscuridad: defiende bien la entrada al túnel.

El puerto: accede al puerto en la Zona de Cuarentena.

30 G

Base militar. Accede a una emisora de radio de largo alcance.

Acaparador. Encuentra todos los coleccionables.

90 G

Moto acuática. Mata a cien zombies usando el turbo del barco.

El gran cazador. Encuentra y mata a todos los monstruos principales con nombres de las zonas muertas.

100 G

Máximo potencial. Completa todas las misiones del juego.

Grid 2

Trofeo Visto y no visto:

Para alcanzarlo tienes que participar en la carrera Wabash de Chicago y completar una vuelta en menos de 60 segundos, conduciendo el coche Ford Mustang Mach 1 Twister Special. Si algún tramo no te sale perfecto, puedes usar el "flashback" para repetirlo.

Trofeo ¡Chúpate esa!

Al participar en cualquier prueba Togue debes alcanzar una ventaja mínima de 5 segundos.

Agitado, no mezclado

Para conseguirlo tienes que provocar un accidente en el que como mínimo des siete vueltas de campana para después reponerte y continuar la marcha.

Te lo dice Galibo...
Parecidos ¿deseables?

La última producción de Naughty Dog, «The Last of Us», es un juegazo. Sus gráficos fotorrealistas, la excelente historia con dilemas morales y su ambiente postapocalíptico se conjugan para dar lugar a uno de los mejores títulos de esta generación. Sin embargo, estas no son las únicas bondades por las que el juego se está haciendo famoso. La polémica ha saltado a propósito del curioso parecido físico de uno de sus personajes principales, Ellie, con la guapa actriz Ellen Page. Ya durante el desarrollo se advirtió de esta circunstancia y, tras las convenientes modificaciones, en el producto final que ha llegado al público... Ellie y Ellen siguen pareciéndose un montón. Preguntada sobre el asunto, la aludida ha manifestado su disgusto, especialmente porque próximamente será la protagonista de otro juego, «Beyond: Two Souls», que sí está autorizado a utilizar su imagen. Naturalmente, en Naughty Dog se han apresurado a aclarar que el parecido es pura coincidencia. Lo bueno es que los fans de la Ellen Page vamos a poder disfrutar de ella por partida doble, una en su juego oficial, y otra por el feliz despiste de los diseñadores gráficos de «The Last of Us». Así que, al final, todos salimos ganando. Todos menos Ellen Page.











Juan Antonio describe con orgullo cómo prospera en en su pueblo con Animal Crossing

Vamos al pueblo

facebook por Juan Antonio Sainz de la Maza

Me encanta «Animal Crossing», es uno de esos fenómenos del mundo del videojuego que te enganchan si lo pruebas, y que, siendo tío no puedes decir que te gusta ya que no termina teniendo que matar a un dragón, ni luchar con el pesado de tu enemigo, simplemente tienes que limitarte a llevar una vida tranquila en un pueblecito virtual (como el mío). Llegamos al pueblo sin nada, y poco a poco vamos consiguiendo bayas (la peculiar moneda del juego) para comprarnos una bonita casa, los muebles más molones y la ropa más divertida. Y así, casi sin querer, poco a poco vas entrando en la rutina de tu pueblecito, te vas integrando en tu comunidad y cogiéndole cariño a esa pequeña vida virtual, a tus plantas, a tus vecinos... vamos, como la vida misma y sin olvidar que con esfuerzo e ilusión no hay metas inalcanzables. De lo más entretenido.



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

Participa y gana



No te pierdas el tráiler de «Grid 2» en Club Megaconsolas (https://www.facebook.com/ClubMegaconsolas), disfrútalo y luego dinos de la forma más original posible qué te parece. Tu "velocípedo" comentario puede hacerte ganar el juego.



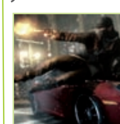
CONCURSO EN FACEBOOK «Grid 2»

Si te gusta apretar el acelerador y quieres experimentarlo con un gran juego comenta el tráiler de «Grid 2».

Visita Club Megaconsolas en Facebook, da tu opinión sobre este vídeo y podrás participar en el sorteo de 6 videojuegos de «Grid 2». Vigencia Concurso del 5 al 26 Julio 2013.

Tus comentarios en la red

Julio Pérez Vivanco comenta sobre Watch Dogs - Facebook



Dentro de la larga lista de juegos anunciados en el E3 uno de los tráilers que más habéis visto en Club Megaconsolas es el de «Watch Dogs». Os encanta. "De todos los juegos sólo me quedo con el Watch Dogs, los demás copis de copis".

Alejandro Moreno sobre la muerte de James Gandolfini - Facebook



Nos dejó el grandísimo Tony Soprano a los 51 años y los Megaconsoleros, que parece ser sois muy aficionados a la serie, lo lamentásteis . "Una gran pérdida. DEP," conciso nos decía Alejandro.

Cristina Pérez sobre las nuevas consolas - Twitter



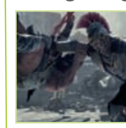
Este año las protagonistas del E3 fueron sin duda la Xbox One de Microsoft y la PS4 de Sony. "Son dos pedazo de máquinas, habrá que ver qué juegos tienen para decidirse por comprar una".

A Daniel Mena le gusta Donkey Kong - Facebook



El genial Donkey Kong salta a N3DS con una nueva aventura plataformera. Adeptos previos ya tenía. "La verdad es que el «Donkey Country Returns» de Wii se ha convertido en uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos. ¡Es genial!"

A Diego Fergon le impacta Ryse: Son of Rome - Twitter



De los juegos que mayores comentarios suscitaron en el E3 fue Ryse: Son of Rome que se vió "correr" en Xbox One. "Loco me he quedado con el tráiler. Tiene toda las papeletas de convertirse en mi próximo juego favorito".

Apasionante E3

La edición de este año pasará a la historia como aquella en la que los dos grandes titanes de la industria tiraron la casa por la ventana con sus consolas de nueva generación. Y además lo hicieron de la manera más emocionante. Todo eran rumores, nervios, cuchicheos. Hasta que Microsoft arranca y dice que su Xbox One costará 499 , en los despachos de Sony seguramente saltaban de alegría. Unas horas después su anuncio, la PS4 costará 399 , y en Microsoft tirándose de los pelos. Mientras, los jugones dando saltos de alegría, porque la guerra no ha hecho más que empezar y si Sony y Microsoft se pelean, los demás salimos ganando.



Pack Online Essentials Gioteck PS3
PS3

Gioteck lanza al mercado este pack de accesorios exclusivos para la PS3 con el objetivo de incrementar la calidad a la hora de jugar, tanto en el modo online como en el modo offline, aunque es en el primero donde sacaremos más partido al incluir un headset inalámbrico exclusivamente para juegos. Se trata del modelo EX-01 Bluetooth, con un diseño y acabado en negro, que permite gracias al sistema de sonido envolvente escuchar con gran nitidez todo lo que ocurre en el entorno del juego. Ergonómico y con botones para regular el volumen y mute es válido tanto para utilizarlo en el lado derecho como en el izquierdo. El pack incluye los gatillos Real Triggers, compatibles con el mando oficial de PS3, los cuales se instalan en los botones L2 y R2 para ofrecer una mayor sujección y facilitar el manejo de los controles. También trae un cable XC3-HQ HDMI, para una calidad óptima en la transferencia de imagen y de sonido con señal en HD.

Pack de mandos Controllers Wii
Monster High

Las Monster High se han convertido en todo un referente para los pequeños, seguida por millones de niños en el mundo. Su réplica en plástico, sus complementos y accesorios han hecho de ellas un fenómeno social y también ha llegado universo del videojuego. Sus más acérrimos fans estarán encantados con este pack de mandos de la casa Indeca. Vistosos, coloridos, divertidos, diseñados bajo licencia de Monster High, el pack incluye dos mandos con sus característicos colores en tonos rosas y negros y los rostros de algunos de los personajes más populares de la serie como Frankei Stein o Draculaura, entre otras. Además viene con un mando Remote Plus con motion plus integrado y un original Nunchaku. Y no podría faltar la cómoda e imprescindible correa de mano, también en los colores de la serie.

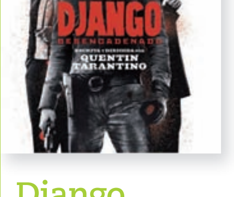


Kit Superman
PSP / PS Vita

Para presumir de portátil, ya sea la PSP o la flamante PS Vita, llega este completo kit de accesorios inspirado en una de las figuras del mundo de los superhéroes más populares y más de moda últimamente. El hombre de acerol llegó a los cines españoles el 20 de junio y desde ya sus fieles seguidores pueden hacerse con este kit formado por 16 componentes. El rojo, el negro y el azul son los colores de Superman y los tonos predominantes en las piezas de este kit que incluye una bolsa personalizada, seis cajas para juegos (tres para juegos de PSP y tres para juegos de PS Vita), una correa de mano, un llavero, stickers (aunque en este caso sólo son para PSP), una gamuza limpiadora, auriculares para mejorar la sensación de juego, una pantalla protectora, un cable de puerto USB y un cargador de emergencia. Todas estas piezas fabricadas con materiales de alta calidad y resistencia.







Django
Desencadenado

Dos Oscar (mejor guión original y mejor actor secundario para Christopher Waltz), avalan esta cinta de Quentin Tarantino, imprescindible entre la producción del último año. Jamie Foxx, Leonardo DiCaprio, Christopher Waltz, Kerry Washington y Samuel L. Jackson interpretan los papeles principales de este western con tintes de comedia negra y drama sureño. Una historia sobre la esclavitud, el racismo, la ambición y la honradez con unos intérpretes de lujo y una banda sonora inolvidable. Django ha dejado de ser un esclavo y convertido en hombre libre busca a su mujer, esclava en la finca de un poderoso terrateniente. El film toma como referencia la película homónima de 1966 de Sergio Corbucci, *Django*, protagonizada por el italiano Franco Nero.